3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



话梅工作室免责声明



THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.46
特稿
蓝色海洋
——透视任天堂「脑白金」风暴
攻略透解
SD高达G世纪 携带版 PSP
极魔界村 PSP
马里奥篮球3对3 NDS
星际火狐 秘密指令 NDS
触摸！炸弹人乐园 NDS
NDSL烧录卡评测
——全面进化 Supercard Lite再创新高
卷首特报
口袋中的百年战争
圣女贞德 PSP
Level 5 首款S·RPG作品详情公布

只要在2006年9月5日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中155页中右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部收，邮编730020”您将有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第48辑上公布，敬请关注。

看掌机王SP得大奖



本辑特别关注


热血！深邃！真实！这就是高达的世界！
全系列全关卡完全介绍
高达魅力角色收得一览
强力机体倾力推荐
P98
系统详细解析
PSP
SD高达G世纪 携带版
最速攻略


十五年磨一剑！究"级"魔界村登场！
极魔界村
PSP
草莓内裤大叔再度出山！
剧情流程攻略
P114
全隐藏要素公布
全戒指、全魔力、全素材入手地点位置完全披露


STARFOX
COMMAND
沉寂多年的火狐小队再次出击
为我们上演更精彩的空中大战
NDS
星际火狐 秘密指令
系统详解攻略
P82



美术总监:吴松

掌机王Sp Vol.46

本辑赠品



《口袋妖怪　钻石・珍珠》贴纸



口袋光环 VOL.46

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

目　录

CONTENTS

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下。

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

游戏索引

JEANNE D'ARC

ジャンヌ・ダルク

口袋中的百年战争！史实与奇幻交织成的圣女颂歌！

文 雷伊

卷首特报

圣女贞德

ジャンヌ・ダルク

◆SCEJ/Level5◆S・RPG◆预定2006年冬◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

PSP

有人说在PSP上开发原创游戏是非常冒险的事情，因为一些曾试图在PSP上有所作为的原创作品最后的下场都不怎么乐观，而玩家们也似乎已经渐渐接受了PSP"移植专用机"的定位。暂且不去细述第三方的遭遇，相信本家SCEJ也已早"深受其害"，以《乐克乐克》为首的一系列精心打造的原创作品得到的市场反映无不让人凉到了心底。屡败屡战，SCEJ最近又公布了一款特别为PSP开发的原创作品。我们现在还不便去判断这款以著名的英法百年战争为背景的原创S・RPG《圣女贞德》究竟是和制作方的初衷一样成为牵引PSP主机销量的游戏，还是和大多数原创作品一样淹没于"冷饭"的海洋；我们能做的，只是默默祈祷制作方Level5这次能够吸取去年《银河游侠》的教训，带给大家一款玩得顺畅、玩得舒坦的好游戏。



▶游戏中的重要剧情都是用唯美的2D动画来表现的，带给玩家一种身临其境的感觉。

Level5由于在PS2平台上制作了《黑云》、《暗黑编年史》等颇受好评的作品为大家所熟知，后来开发的日本国民RPG《勇者斗恶龙Ⅷ》更使它的知名度得到了飞跃提升。不过……去年年底的那款《银河游侠》却又让它名声扫地，甚至令其成为了不少玩家嘲讽的对象。《圣女贞德》是Level5在PSP上推出的首款作品，而且也是该公司首次制作S・RPG，也许有《银河游侠》的例子在先，人们已对Level5的游戏设计能力产生了怀疑，很难对《圣女贞德》寄予应有的期望；然而，至今还鲜有人否定过Level5的技术力，因此这款游戏至少拥有一件绝对华丽的外衣，毫无悬念地将再一次给玩家带去视觉上的冲击。

S·RPG其实是一种对故事背景设定要求非常严格的游戏类型，也许一个稍好的剧本经过改编之后就可以成为一部很成功的RPG，但这对S·RPG却并不一定适用。在很多情况下，S·RPG需要大规模的战争背景作为铺垫，需要硝烟的味道来烘托。正如游戏标题所表示的那样，本作是以法国悲剧英雄圣女贞德作为主角、以历史上的英法百年战争为背景的一款作品。不过，游戏在故事上并不是完全按照史实来处理的，而是在其中加入了神魔鬼怪等奇幻的要素，是一部带有戏说性质的贞德传记。也许这样一来会使得本作在严肃性上会有所下降，但丰富的设定应该会使这款作品更像一款“游戏”，也更加充实吧。





游戏背景

很久很久以前，曾经发生过一场被称为“死神战争”的漫长战役。拥有着强大黑暗之力的魔王率领着死神和众多魔物向人间发起了侵略战争。人类倾注了一切战力，与魔物们展开了漫长的攻防战。人类的五位勇者为了封印邪恶之力，制作了五只手镯，并借助神奇的手镯之力，将魔王和死神们封印在了神圣的宝珠之中。

时光飞逝，16世纪初，法国和英国正为领地问题而战得不可开交。在法国的多雷米村，村民们正在举行着一场盛大的庆祝活动，正当他们纷纷沉浸在喜庆之中时，村子却遭到了从未见过的魔物的突然袭击。村中的少女贞德突然听到了来自上天的声音，那个声音指引着她拿起利剑将魔物粉碎。不知怎么的，贞德的右手上突然出现了一只与死神战争中勇者们所戴的非常相似的手镯，并且无论如何都无法将其摘除了。就这样，少女贞德在上天之声的引导下，与同伴们一起赶往王子所在的希侬城，开始了拯救法国的征途。





有人在呼唤我！

我已经听不到上天的声音了，你们还会继续跟随我吗？

贞德

史实

1412年，贞德（Jeanne d'Arc）生于法国香槟省的多雷米村。自幼便爱好念经祈祷的她自称在14岁那年倾听到了来自天主的声音，这个声音最终指引着这位目不识丁的农村少女率领4000法国人民解除了长达七个月的奥尔良之围，成功阻止了英军南下。1429年7月，贞德成功拥立了法国太子加冕，史称查理七世。1930年，这位悲剧英雄在贡比涅之战中由于后援不继而被英国人俘虏，由她一手扶上王位的查理七世并没有拯救这位曾经的恩人，而是任凭她被由英国当局控制下的宗教法庭以异端罪送上了火刑架。贞德去世那年只有19岁，23年后她的母亲和兄弟申请为她平反，于1456年为其洗脱了所谓的异端罪名。1920年5月，贞德容列圣品。

年龄：17岁
武器：剑
声优：坂本真绫

生长在法国洛林地区多雷米村的少女，性格比较好胜。虽然父亲杰克只是村里的一位牧羊人，但她却能够聆听上天的声音并卷入了拯救法国的战争之中。

罗杰

贞德是大家的希望！

年龄：23岁
武器：剑
声优：石田彰

曾经是一名佣兵的他在两年前来到了多雷米村，贞德的父亲杰克将流浪中的他接回了村子，从此他开始了在村中的生活。



贞德，我们还会再见的。

史实

吉尔·德·莱斯（Gilles De Rais）男爵生于1404年，是典型的法国贵族。由外祖父抚养长大的他在1427年投身英法百年战争，之后在奥尔良之战中成为了贞德的战友。吉尔在战场上是位非常优秀的军人，也许是已经习惯了杀戮的生活，也许是贞德的英年早逝对他的打击太过沉重，在结束自己的军人生涯后，他依然没有停止自己的杀戮。更耸人听闻的是，这位对男童有着严重癖好的男爵开膛破肚的，都是些最大不过十来岁的孩子。在自己的金钱被花费得所剩无几后，吉尔又迷上了炼金术，并轻信了巫师的谗言将男童作为祭品。1440年，这位曾经功名显赫的元帅终于被打入大牢，并于同年10月以异端、判教、奸淫等罪名被判以死刑，享年36岁。

年龄：27岁
武器：枪
声优：平田广明

贞德军中的副官，是一名优秀的骑士。为人沉着冷静，因此广受人们的信赖。不过不知为什么，在他的身上总能感觉到一股神秘的气息。

吉尔·德·莱斯

我要和贞德一起保卫国家！

莉安

年龄：16岁
武器：剑
声优：能登麻美子

多雷米村中的内向少女，性格天真的她平时喜欢做点心。由于和贞德年纪相仿，两人从小开始就亲如姐妹。

战斗系统初步公开

回合制的战斗

本作的战斗与大多数S·RPG一样，将采用回合制的形式。进入战斗版面之后，敌我双方将在各自的回合之内轮流行动。准确判断敌人的行动、在我方行动回合之内施以应对措施，方能快速克敌制胜。随着游戏流程的推进，我方的同伴数量也会不断增加，如何在每场战斗中合理配置同伴并活用他们的特性将会显得更具战略性。



▲进入战斗后，首先要做的是将我方的角色分配在地图上的适当位置。

习得技能

五花八门的技能将是角色们战斗时的重要手段。角色们得到成长的话，就有可能学会各种物理技能和魔法技能，从而令战斗更加丰富多彩。从目前公布的图片中可以发现在技名的前面会用相应的图标表示，从中我们大致可以推断出中央有剑的图标代表物理技能，中央有杖的则代表魔法技能。至于技能的习得方法目前尚未公布。



◀▲游戏中的技能都非常具有观赏性，发动魔法技能时的画面效果更是华丽非凡。

重要攻击系统"燃烧点"

"燃烧点(Burning Site)"是本作中的一个独创系统。战斗中只要攻击敌人，在敌人的背后或侧面就会释放出一股能量，如果当时我方正好有同伴站在能量的出现地点上，那么该同伴的攻击力将会得到临时提高。如果当时我方并没有同伴站在能量出现位置，那么这股能量就会形成一个叫做"燃烧点"的光球，下次只要将我方同伴移动到该点，同样可以使该同伴的攻击力得到提升。另外，即使我方行动回合结束后这股能量的效果也不会消失，它带来的攻击力提升效果将会延续到下一个敌人行动回合结束为止。

■兽人类的角色一般攻击力都比较高，借助"燃烧点"的力量后，其威力还能够得到进一步提升。



■攻击敌人后，敌人身后就会释放出能量，如果此时敌人身后恰好有我方同伴，那么该同伴的攻击力就会得到提高。

燃烧点产生！

■如果受到攻击的敌人身后没有我方同伴，那么就会产生燃烧点，以后只要派我方同伴前往该位置同样可以令攻击力得到提升。

重要防御系统“连接防御”

如果在一定范围之内有数名我方战斗成员存在，那么这些角色身上就会出现蓝白色的光环，从而产生名为“连接防御(Connection Guard)”的支援防御效果。处于“连接防御”状态的我方同伴防御力会得到临时提升，如果在范围内出现的我方同伴越多，那么防御力提升的效果则将越为明显。这样一来，即使是应对攻击力较高的敌人也没有什么好担心的了，充分体现了“团结就是力量”这一道理。



▲画面中我方的四名同伴站立在了一起，他们身上都发出了蓝白色的光芒，杂兵的进攻应该对他们没有什么威胁了吧。



■只要让我方同伴站立在一起，“连接防御”效果就会发动，非常简单易懂且实用的系统。



▲当“连接防御”发动时，画面中还会有相应的英文提示。

开发人员访谈



Level5 第四开发组设计总监，2000年入社。在本作中他将担任导演一职。

Level5 代表董事，曾经开发过《黑云》、《暗黑编年史》、《DQ Ⅷ》、《银河游侠》等RPG大作。本作的制作人。

本村健/日野晃博

Level5首款S·RPG

——没想到Level5的新作会是PSP上的S·RPG，首先来谈谈为什么会选择制作S·RPG吧。

日野晃博（以下简称日野）： 虽然我们之前一直都在做RPG，但我们的工作人员中也有拥有丰富S·RPG开发经验的人。因此当我们准备挑战新的事物时，首先确定的就是“制作一款S·RPG吧”。

——这大概是在什么时候确定的呢？

日野： 差不多两年前吧。是在PSP发售前，我们准备在PSP上做点什么的时候。那时我和本村一起商量游戏的题材，原本我是非常喜欢大河剧的。一些历史大河剧就算是多次使用相同的题材，但是大家每次都还能够看得很开心，原因就在于这些作品的主题和取向都是各有特色的。于是我开始觉得，将历史上的故事游戏化后会不会也很有意思呢？我脑海中浮现出了贞德的形象，和本村就“做一款以贞德的故事为

蓝本的S·RPG如何”进行商量后，他也对此表示支持。

——本村先生最初是怎么想的呢？



本村健（以下简称本村）：我原本在FC和SFC时代曾经玩过S·RPG，其实我自己也挺想玩S·RPG的，当听到“制作S·RPG”这个提案时，我就表示一定要交给自己来做。之后就开会商量了题材的事情……

日野：到确定贞德这个题材之间花了不少时间，之后好像进行得还比较顺畅来着？

本村：我觉得确定了贞德这一题材后，剧本和角色方面的商榷上花的时间好像也挺多的。

——提起Level5，人们总会想到“《暗黑》系列”（《黑云》、《暗黑编年史》）、《银河游侠》等原创游戏，那这次有没有人提议制作一款完全原创的游戏呢？（编注：指题材上也不取材于历史故事。）

日野：的确有人提议所有要素全部原创的，但我们觉得本作从本质上来说还是一款仅采用了《圣女贞德》这一标题的原创游戏。它不仅有着传统S·RPG的要素，其中也加入了很多Level5特有的东西。这些让人投入游玩的要素，我觉得大家一定能够透过PSP的画面深切感受到。

——是什么让你们决定采用贞德这一题材的呢？

日野：我认为S·RPG的剧情非常重要。过去那些被称为名作的S·RPG，在剧情方面给人留下深刻印象的非常多。就像我刚才说过的那样，那些以历史人物为主题的大河剧，根据表现手法和切入点的不同，给人带来的感觉也会完全不同。贞德生长在中世纪，这一世界观其实是和S·RPG这一题材相当吻合的。本作表达的并不仅仅是人类之间的战争，在定位上是一个还存在着魔物和魔法的架空世界。另一方面，也是因为Level5之前还没有过以女性作为主人公

攻打法国的魔物们

作为一款以架空的百年战争为背景的游戏，本作中包含着很多奇幻要素，其中最具代表性的除了各种魔法外，就数丰富的魔物设定了。这些魔物曾经在远古的死神战争中侵略过人类，而这次它们又以英国援军的身分侵入法兰西领地（真不知道英国人看到这个设定会怎么想……），莫非死神战争又将再度爆发？

法师

巨人

蜥蜴人

的作品。于是，我们对贞德在游戏中的形象进行了各种尝试，终于完成了现在大家看到的设定。

——中世纪这一世界观的确和幻想的主题十分吻合。

日野：在以贞德的事迹为基础的厚重故事上加入作为游戏独有的原创剧情，我觉得会比采用单纯的原创剧情更加实在。

——史实中的人物基本上都会在游戏中出现吧？

本村：嗯，基本都会登场。

——魔物般的角色在敌我双方都会出现吗？

本村：这目前还是秘密。（笑）不过史实中的人物和兽人、比如说狮人什么的都会出现。

—除了史实中的故事外，也会有游戏独有的、在史实中看不到的剧情吧？比如分支剧情、史实之后的事情什么的。

本村：戏说性质的剧情我们准备了很多，大家还是玩到后亲自去确认吧。

日野：本作并不仅仅是对历史故事的重新编排，其中还包含着很多游戏独有的剧情，这也是游戏的一个要点。戏说的部分在游戏中还是挺多的，我觉得这也挺有意思。



系统易懂，谁都能轻松上手

——我觉得本作在系统上应该有很多Level5特有的东西，这将会是怎样的一款游戏呢？

日野：在系统方面，我想把它做得不仅仅是喜欢S·RPG的人、就算是平时不怎么接触战略游戏的人都能够很快明白。另外，其中也会有一些让喜欢战略游戏的人能够疯狂投入的要素。我们的目标是在内容方面能够使战略游戏爱好者和初级者都能尽情享受其中乐趣。

——要顾及两个方面很不容易啊，真不愧是Level5。

本村：首先为了拓宽层面，我们在系统方面进行了很多探讨，加入了不少新的要素。

日野：对于初级者来说，我们所重视的并不是使战斗简单化，而是更致力于如何让系统变得更易懂。

——虽然易懂但要进一步研究的话其实很深奥，具体表现应该就是"燃烧点"和"连接防御"这两个系统吧？

本村：是啊。有了"燃烧点"这一系统，如果我方对敌人进行夹击的话便会对战斗非常有利。



"连接防御"是一个如果我方聚集在一起就会提升防御力的系统，如果角色单独行动的话可能会死得比较快，不过大家聚集起来就没什么好怕的了。（笑）

——的确很好懂呢。（笑）

本村：当然游戏中也有单独行动的战略，但在掌握之前我觉得还是利用"连接防御"的优越性会让游戏进行得更加顺畅。

日野："燃烧点"就是当我方角色攻击敌人时，敌人的后方会出现类似于魔法阵的光环，我方前往那个位置的话就可以对敌人造成夹击的系统，比较直观易懂。

——这样一来，就算是不懂战略原理的人，应该也会找到有利的战术吧。

日野： 是的。当然，也许会有并不一定要利用这些系统，采用自己的战术反而更加简单的情况出现。

——制作S·RPG和其他类型的游戏最大的不同是什么？

本村： S·RPG的地图都是块状的，在设计上很辛苦。

——地图的大小以及怎样设计才能让游戏变得更有意思似乎很不容易呢。

本村： 对这种游戏类型来说，地图是非常重要的，所以在设计上我们花了很大的力气。

日野： 游戏的地图设计得到了公司里从事其他开发项目的同事们的好评，真期待到时候玩家们对此的评价。

——看起来都是些既致密又易懂的地图啊。

日野： 在美工方面我认为没什么太大问题，接下来就要努力让游戏变得更有意思了。

本村： 在视觉效果方面的调整也相当不容易。因为都是用3D来表现的，人物动作和视角等方面的调整可以说是没完没了。

日野： 在PSP的画面上看着小小的人物们动起来真的很有意思，那种感觉就和在欣赏一个变形的艺术世界一样美妙。因为给人以这种感觉的游戏不太多，所以我自己也觉得挺新鲜的。

——游戏中不仅有Level特有的格调，也有中世纪灰暗的一面。

日野： 我们会尝试着加入阴影效果什么的，人物方面也会加入一些阴暗的部分。

成为带动PSP主机销量的游戏



——这次的平台是PSP，那有没有刻意去考虑便携性和游戏性什么的呢？

本村： S·RPG通常都会在同一个地图中进行长时间的战斗，我们对此进行了调整，使得游戏在节奏方面做得更好，每场战斗大约控制在10分钟到30分钟之间，而且随时可以中断。

——是什么原因促使你们在PSP上开发这款游戏的？虽然在画面上来看游戏并不逊色于PS2的水准。

日野： 一方面是因为在策划当初，PSP上还没有公布什么S·RPG作品。另外我觉得在掌机上随时体验游戏的剧情也应该挺有意思的。

——说起来，就算是现在PSP上真正原创的S·RPG也还是很少啊。

日野： 我们非常认真地制作了这款游戏，要是它能够成为带动PSP主机销量的游戏就好了。

——虽然我也有PSP，但值得一玩的游戏并不多，这款游戏应该会非常受期待吧。在PSP上

丰富多彩的地图

游戏中的地图非常丰富，其中不仅有以法国实际存在的地点为蓝本进行绘制的地图，甚至还包括一些幻想的异世界。这些采用全3D的形式表现的地图都是经过开发人员精心制作而成的，非常精美。



巴黎城堡

兰 斯

制作这款游戏有什么感想？



本村：感想可比想像的多哦，因为要实现PS2等级的素质，所以在技术上的难度挺高的。

——游戏中还加入了动画片断，角色和关卡数量好像也挺丰富的，的确可以堪与PS2级别的游戏媲美了。

日野：都是会让人想跃跃欲试的内容呢。（笑）

——果然是下功夫去做的游戏啊。（笑）

日野：是啊，感觉就像是在制作家用机的游戏，在制作规模上也不是一般掌机游戏可以比拟的哦。（笑）

本村：不错，规模真的很大。

——真想不到内容这么丰富的游戏在两年这么短的时间内就可以完成了。

日野：真正进入制作阶段是在最近的这半年，我似乎都是在游戏发售前半年才开始真正下功夫的。（笑）

本村：因为是首次制作PSP游戏，所以之前都是少数人在慢慢地做一些基础的部分。

——顺便问一下，角色和关卡数量大约有多少呢？

本村：角色大约在150个左右，关卡数的话，基本关卡是40个，加上附加的关卡一共差不多有50个左右。

要素如Level5以往作品般丰富

——作为Level5特色的深入研究要素这次应该也有吧？

本村：本作中虽然没有足以改变战斗方式的要素，但像"技能石"、"变身"等今后要公布的要素还是有的。具体的现在还不能说，总之准备了很多就是了。

——S·RPG中角色的成长方向是个既让人头痛又让人觉得很有意思的要素，这些东西本作中也加入了不少吧。而且我看见目前公布的图片中有和《银河游侠》中的马泽尔（编注：游戏中合成武器的青蛙）相似的角色，莫非……

日野：你就慢慢发挥想像力吧，（笑）在设定上的确是受到了《银河游侠》的启发。

——令人期待的要素真不少啊，最后对大家说点什么吧。

日野：这次是最大限度地活用了PSP的机能而认真制作的，请大家一定要玩一下。

本村：最近S·RPG挺少的，希望这款游戏能让大家找到那种令人怀念的感觉。游戏的规则十分丰富，希望大家能够根据自己的喜好自由地去游玩。

尚未详细公布的情报

状态画面

在贞德的头像右方，我们可以看到一个由图标和箭头构成的图案。在图标中的图案分别为太阳、星星和月亮，此外在战斗画面中敌方的状态栏中我们也可以看到类似的图标，它们是否代表着某种属性？而箭头又是否代表着它们之间的相生相克呢？目前还不得而知。



武器合成？



在这张图的右上角，我们可以看到一只紫色的青蛙。玩过《银河游侠》的人应该会觉得里面那只能够吞下武器来合成新武器的青蛙马泽尔非常相像，莫非马泽尔会在《圣女贞德》中客串一把？《圣女贞德》中也会有和《银河游侠》类似的武器合成系统？还是等官方的进一步消息吧。

掌机情报站 GAME POCKET

ALL THE LATEST POCKET GAME NEWS!

事件 EVENT

全球最大E3展会遭遇剧变



美国E3展举办方、美国娱乐软件协会（ESA）会长Doug Lowenstein正式宣布：从明年起，E3展将转为小规模内部会议，规模也将缩小至原来的十分之一。E3全称“电子娱乐展”，自1995年至今一共举办了12届，作为全球最大的游戏展会，是游戏业界商贸交流和信息传递的重要媒介，同时一款新作在E3展是否能够获得好评也成为其发展前景的重要标志。但正是由于E3展巨大的影响力，导致很多游戏发行商抱怨每届E3展都会耗去太多宣传费用，也使一些构思很好的游戏因宣传问题遭到埋没。因此一些大型游戏公司纷纷开始向组委会ESA施压，促使了这次E3展的重大改革。2007年的E3将更名为“E3 Media Festival”（E3媒体节），成为一个面向业界内部人士的小规模会议，出席人数也只有5000人左右，地点改为洛杉矶某酒店内，具体举办时间未定。ESA表示，在未来的几个月里将会公布具体改革措施，一步步将E3展改为一个类似“游戏开发者大会”的内部交流会。

索尼、微软、EA、Capcom和THQ等众多厂商对E3改革一事迅速作出反应，其中微软官方发言人对记者表示：“我们对ESA大力改革E3的行动表示赞同和支持。我们相信新的E3将能够立足开发商、零售商、媒体和合作伙伴的立场，继续发挥重要作用。”但微软对于下届E3媒体节的态度并不是很明朗，发言人随即还补充道：“微软目前还不准备就下届E3的相关计划发表任何观点，但我们会在展会临近的时候表明我们的立场。”

SCE对于下届E3媒体节的态度也比较微妙，当被问及有关E3展改革的看法时官方发言人回答道：“SCE在过去的12年间一直与E3保持密切的合作关系，同时也把E3作为与业界和消费者沟通的一个重要机会。作为ESA的会员，我们对E3展向更符合业界的要求和更有利于产业发展的方向改革表示欢迎。总的来说，我们把E3看做是一场纯美国式的展会。但这并不等于否认E3对索尼的重要性，之所以这样说的原因是因为E3是完全以美国市场为基础打造的，因此对SCEA（SCE美国分社）的意义更为重大。”

值得注意的是，作为三大硬件厂商之一的任天堂公司并没有对本次改革表现出任何不友好的态度，反而全力支持ESA的改革计划，任天堂官方发言人还对媒体公开表示：“任天堂确定将会参加明年的E3媒体节。”任天堂从来不参加TGS，最近几年也不再自己举办“Space World”的个展，再失掉E3展的宣传机会对任天堂来说的确不利，2006年E3展由于Wii主机手柄的公布也许将成为任天堂E3史上最辉煌的一幕。但任天堂并没有像业界人士猜测的那样感到失望，反而比其他两大厂商表现更加积极。

除了三硬件厂商外，众多软件开发商和游戏产业专业组织和研究机构E3改革一事发表了各自看法，大多数厂商还是支持E3展作出的改革。但由于规模上的缩小，今后的E3对于消费者影响力的减退已经成为必然。



硬件 HARDWARE NDS主机日本销量突破1000万大关，创造日本主机销售新纪录！

原来业界人士有关NDS销量8月底才能突破1000万大关的猜测再一次被任天堂打破，就在进入8月的第一天，任天堂就公开宣布NDS系列掌机在上市后的20个月的时间里，在日本地区的销量已经突破了1000万台，创造了日本游戏主机销售的新记录。

NDS自从2004年12月正式推出后，从主机革命性的双屏幕、触摸屏两大硬件功能，到任天堂本社和第三方厂商推出的各种游戏软件，始终贯彻的一个目标就是拓展玩家的年龄层，让更多的人能够接受游戏。尤其是《成人脑力锻炼》和《任天狗》这样大众化游戏的推出，为NDS奠定了良好的普及基础，加上在这期间涌现出的其他许多百万级销量的优秀作品，以及官方免费提供Wi-Fi国际互联网联机功能，都为主机刷新日本游戏主机销售纪录做出了巨大贡献。

NDS系列掌机取得成功的另外一个重要因素就是NDSL的推出，这款比初代NDS更加小巧时尚的换代产品自从今年3月在日本上市就赢得了玩家的广泛支持，在短短几个月时间里，销量就迅速攀升到200万台以上。在美国市场，仅19天的时间就卖出了60万台，而且随着新颜色主机的不断推出，还会继续保持良好的销售势头。

而相比之下最近PSP可就显得表现平平。Sony集团的CFO(首席财务官)大根田伸行在决算说明会的时候也承认PSP的销售额"比预想中差，因为在日本国内和NDS苦战着"。由于PSP在日本和欧洲市场销售情况不理想，加上家用机PS2的游戏销售量下降和价格的降低，根据Sony于27日发布的06年第二季度(4～6月期)账目总结报告，其在游戏业上的营业额比前年同期下降了29.1%，营业利益为亏损269亿日元。而任天堂2006财年第一季度的业绩大幅增收增益，营业利益比起去年同期增加了667.1%。

任天堂官方表示，目前NDS主机销售势头依旧保持良好，为此任天堂也修改了下一步的目标，宣布在本财政年度内预计全球范围内NDS主机的销售量将增加到1700万台，软件销量增加到7500万套，而且随着年末游戏旺季的到来，库存也可以得到消化。

软件 SOFTWARE EA公布《荣誉勋章 英雄》情报，新作将由 PSP主机独占！

MEDAL OF HONOR HEROES

EA于8月4日正式公布了"《荣誉勋章》系列"最新一作——《荣誉勋章 英雄》(Medal of Honor: Heroes)，并且宣称本作将由PSP平台独占。游戏中真实再现了第二次世界大战中的多场著名战役以及各种历史事件，继承了"《荣誉勋章》系列"一贯严谨的作风，让玩家以第一视角射击的游戏方式投入到第二次世界大战的战场中。

"《荣誉勋章》系列"诞生于1999年，并于2002年末首次登陆掌机平台，但由于GBA机能的限制，依旧采用FPS的游戏方式导致游戏效果并不理想。本作是"《荣誉勋章》系列"首次登陆PSP平台，EA官方表示，《荣誉勋章 英雄》作为PSP独占游戏，游戏中所有剧情和新的要素也都是为PSP专门设计的。游戏中玩家不但可以选择全新的单人战役，而且还能体验到同样精彩的多人联机游戏乐趣。其中多人联机部分包括了6种不同游戏模式和15个风格迥异的地图，通过PSP的无线通信机能连接服务器最多可以和32名玩家同时对战，而进行点对点连接也可以与最多8名玩家一起游戏。

本作对游戏的动作进行了大幅改善，力图带给玩家焕然一新的感觉。玩家还将使用过去几作中人气最高的角色，以自己的方式感受本作单人游戏中三大战役的每个瞬间。其中包括曾在初代《荣誉勋章》和《荣誉勋章 前线》中登场的Jimmy Patterson中尉，还有在《荣誉勋章 突出重围》中出现的John Baker，亮相于《荣誉勋章 血战欧洲》中的William Holt中尉，各种隐藏人物累计达20名之多。更令人激动的是，所有这些角色都将拥有全新的原创剧情和任务关卡，并且可以在联机游戏中使用，大大增加了游戏性。



本作预定在今年冬季上市，不过很快将会有更多有关本作的情报公布。

硬 件 HARDWARE

Wii独特手柄技术应用NDS

国外游戏开发者近日收到了任天堂公司送来的NDS/NDSL用新周边——陀螺仪感测器。该周边是像"NDS震动包"那样插在GBA卡槽中，是在GBA时代广受好评的《瓦里奥制造 大回转》和《耀西的万有引力》所用感应装置的改进版本，将拥有更加精确的方向和矢量位移感应识别机能。能够使用该机能的第一款NDS游戏是《托尼霍克滑板 高山急降》，玩家将可以使用它来控制人物在滑板上的姿势，而当NDS主机连接Wii时，通过这款新周边还可以操作Wii主机上《托尼霍克滑板 高山急降》、《疯狂卡车》等游戏，但在准确性还是不如Wii控制器。

硬 件 HARDWARE

Takara Tomy即将发售固化游戏掌机

日本知名厂商Takara Tomy公司日前公布了一款名为PDC（全称"Pocket Dream Console"，口袋梦幻主机）的固化游戏掌机。所谓固化游戏掌机，就是指那些如同过去"俄罗斯方块"、"青蛙过河"的黑白掌机那样，将游戏固定在主机中，而不需要再插任何卡带，但这种掌机最大的不利之处就在于游戏无法进行更换，从而大大降低了主机的耐玩性。Takara Tomy推出的这款PDC一共内置了30款小游戏，这些游戏涉及益智、动作、桌面、射击、赛车6个游戏种类，相比那些早期的单游戏掌机娱乐性自然强了许多，但如果同NDS、PSP这些次世代掌机相比，可就显得是小儿科了。该主机采用16位CPU，2英寸全彩液晶屏幕，游戏的画面也只能达到MD的水平。该产品最大的一个亮点就是支持AV输出，因此不但可以作为便携掌机在户外使用，还可以连接电视在家里使用。这款产品于8月3日正式开始销售，售价为5600日元。





软 件 SOFTWARE

《心跳回忆 Girl's Side》移植NDS

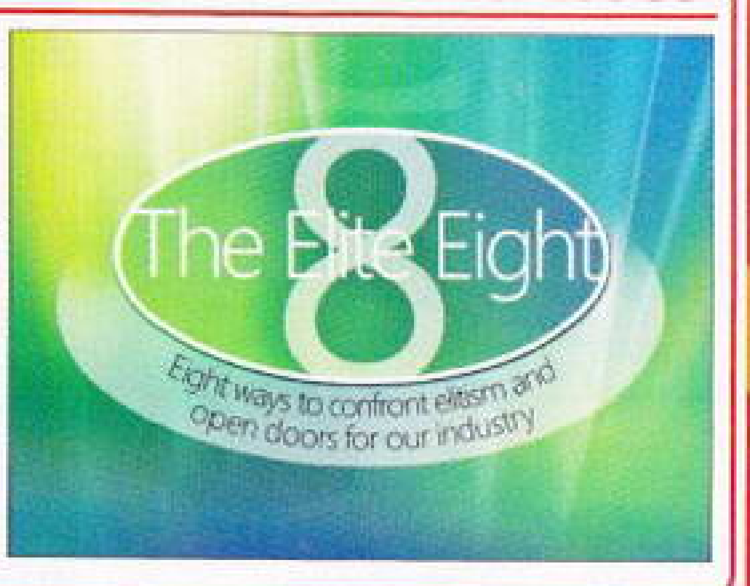
Konami近日正式公布了著名女性向恋爱AVG"《心跳回忆 Girl's Side》系列"即将登陆NDS，并于明年春季正式发售。由于《任天狗》等数款游戏为NDS在女性玩家群中树立了良好的人气，因此该系列新作登陆NDS也是意料之中。从官方网站一段简短的Flash试玩中可以看出本作为了针对NDS特性，在玩法上也作出了改良，触控操作自不用说，NDS的拿法也改成了如同书本一样的竖握姿势，感兴趣的玩家可以去http://www.konami.jp/gs/game/Girls_Side/first_DS/index.html体验一下。



事件 EVENT

Windows定位游戏平台？微软再次加强游戏投入力度

微软娱乐部门副总裁彼德·摩尔近日在出席由电子娱乐业高层管理者参加的“Ziff Davis电子游戏会议”时发表了演讲，在演讲中他阐述了微软对电子娱乐产业发展方向的看法，提出扩大游戏人群、降低游戏开发费用、让游戏更加平易近人、为消费者提供更宽泛的选择空间等8条主张，同时还提出了Windows操作系统作为游戏平台的发展理念，微软直指游戏业界的发展趋向，让更多业界人士对其掌机的推出也充满期待。



软件 SOFTWARE

《陆行鸟与魔法图画本》发布，SE明星登陆NDS



Square Enix近日宣布，一款以RPG游戏“《最终幻想》系列”中的角色陆行鸟为主人公的冒险游戏《陆行鸟与魔法图画本》将于今年冬季登陆NDS主机。

本作的主角自然是可爱的陆行鸟，游戏描述了陆行鸟在陆行鸟牧场中的生活。受到女白魔法师的照料。一天，一名喜欢读书的魔法师来到了陆行鸟牧场并带来了一本于半路上拾到的神秘图画本，而正是这本图画本引发了一场壮大的冒险……为了拯救被吸入图画本的同伴们并阻止魔王的野心，小陆行鸟运用智慧、勇气以及自豪的双脚开始了在图画本世界中的冒险。

Square Enix同时还宣布，GBA版《最终幻想V》的发售日正式决定为10月12日，而GBA版《最终幻想VI》也将于今年冬季发售。



报告书透露神游新游戏动向

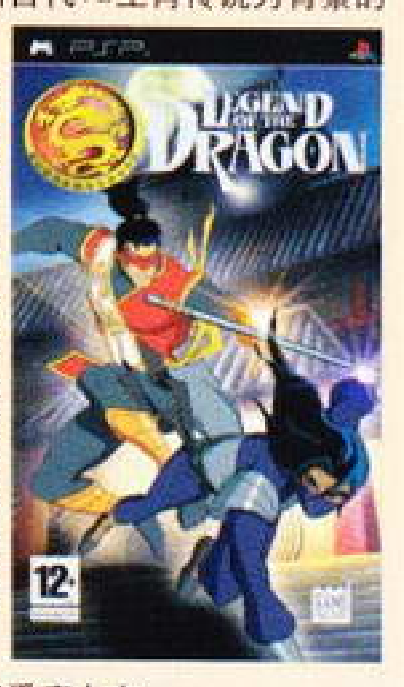
在一份来自苏州软件评测中心的报告中，惊人地出现了“iQue”神游公司的名字。其中《火纹战记——封印之剑》(本刊译名：《火焰纹章 封印之剑》)、《活力脑学校》(本刊译名：《成人脑力锻炼DS》)、《马力欧与路易吉RPG》(本刊译名：《马里奥和路易RPG》)和《马力欧DS》(本刊译名：《超级马里奥64 DS》)均已汉化完成，并且通过审核，预计不久将会上市。

EA正式公布《FIFA 07》

EA公司近日正式宣布，“《FIFA》系列”最新作品《FIFA 07》将于2006年9月29日推出。本作依旧会制作全机种版本，登陆的掌机包括PSP、NDS和GBA。另外，EA官方还透露，《FIFA 07》新增加了PS2和PSP的互动功能，玩家可以实现PS2与PSP之间的数据交换，随时随地体验比赛的乐趣，但有关这项功能的具体细节还尚未公开。

欧美动画改编《龙之传说》公布

The Game Factory公司近日公布了“《龙之传说(The Legend of the Dragon)》系列”最新作，该作品改编自欧美著名动画，是一款以中国古代12生肖传说为背景的格斗游戏，讲述了围绕着传说中的12生肖神庙和守护神展开的神奇故事。本作采用卡通渲染风格的制作引擎，除PS2主机外，还会在PSP掌机平台推出，预定今年第四季度上市。



粉色iDSL即将上市

近日经业内人士证实，iQue即将推出新颜色的iDSL，并且暂定这款主机颜色是7月20日刚刚登陆日本的“贵族粉”(暂名)。而这位知情人士并没透露更多消息，因此有关新颜色主机正式的中文名称以及上市日期等信息仍不明朗。

NDS专用接口麦克风公布

随着NDS的“《口袋怪物》系列”新作的公布，采用NDS耳机接口左侧专用接口的麦克风作对应该游戏聊天功能的专用装备终于浮上水面。该产品将于9月14日发售，售价1200日元。



《美少女梦工厂 4》即将移植PSP

GeneX公司近日宣布《美少女梦工厂4》的PSP移植版将于2006年10月12日发售，售价为4800日元。

GOLDEN EYES



POCKETGAMES GOLDEN EYES 掌机黄金眼

本次点评的游戏整体素质都比较高：《SD高达G世纪携带版》完成度非常高，是高达FANS乃至所有S·RPG玩家不可错过的一款作品；《极魔界村》十五年磨一剑，让人重新体会到了传统闯关游戏最元始的乐趣；《星际火狐 秘密指令》和《马里奥篮球3对3》胜在新颖的操作；《旋律天国》则是一款为GBA量身定做的优质小品，非常适合随时随地拿出来玩上几把。

POCKETGAMES



SD高达G世纪 携带版

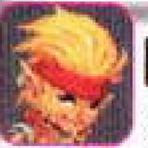
SDガンダム Gジェネレーション ポータブル

UMD NBGI S·RPG 2006年8月3日
1人 无对应周边 416KB

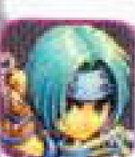
PSP

画面
音效
系统
游戏耐玩度 ★★★★★★★★★★

胧月 如同官方宣传的那样，游戏各方面的素质都没有让人失望。除了收录的高达作品数创造了系列之最外，合计约2000的角色和机体也给人“玩不过来”的感觉。在此基础之上，复杂的机体进化、难度较高的关卡以及对哈罗点数的追求都大大延长了游戏时间，从这个意义上来说，本作并不仅仅纯FANS向，完全可以作为一款优秀的S·RPG仔细品位。推荐



雷伊 游戏的画面和音效表现自然不用怀疑，而且海量的登场机体、人物、关卡和动画都让玩家有一种超值的感觉。机体的开发和设计常常能够让人投入到忘却时间的存在，如果能够找准方向，初期就能制造出强力的机体，让战斗变得更为流畅。光流程而言，游戏就已经非常耐玩了，再加上丰富的收集要素，更让游戏的耐玩指数上了一个台阶，强烈推荐。推荐



马修 很有诚意的一款S·RPG作品，新加入的《SEED》和《SEED D》令本作在经典的基础上又添精彩。地图画面层次感十足，战场音乐也宏大壮阔，很好地表现了游戏的气氛；但战斗画面切入时间较长，同屏幕显示敌我双方也令战斗时的魄力略有减少。当然，精心布置战斗以及新机体的开发等都依旧让人沉迷。将本作称之为掌机近期一大力作并不为过。



极魔界村

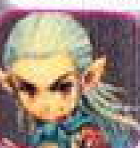
极魔界村

UMD Capcom ACT 2006年8月3日
1人 无对应周边 352KB

PSP

画面
音效
系统
游戏难度 ★★★★★★★★★★

软饼干 消声匿迹了15年的神作终于重生，游戏画面华丽无比，关卡设置合理，背景音乐也堪称完美。实际游戏过程确实没让老玩家们失望，超硬派、超高难度的游戏特征全部保留。新加入的盾牌、铠甲以及魔法等元素也让本作跃上了一个崭新的高度。如果非要说缺点的话，那就是BOSS战部分与令人抓狂的闯关过程相比实在是太简单了，降低了反复挑战的欲望。推荐



铭风 作为时隔15年后发售的系列最新作，游戏的进化点十分多。全3D的画面和各种特效很好地烘托了游戏的氛围。游戏的难度依旧很高，除了不断涌出的杂兵外，众多复杂的地形和很难控制的跳跃经常让人不断按关。本作多武器基础上还新增了魔法和盾牌这两个要素，让战斗更趋多元化。虽然一共只有8关，但每个关卡都隐藏着众多收集品，这让游戏十分耐玩。推荐



LIKY 系列进化到现在的形态的确给人眼前一亮的感觉，无论是背景的华丽程度还是画面细节的精致都令人印象深刻，系统方面的强化也令游戏的可玩性大大增加，新魔法、新装备、新武器都给人带来不少惊喜，不过游戏的手感始终令人不适，游戏的难度过高有很大原因也是因为这个，当然这也是该系列的标志性特色了，对于老玩家而言恐怕已不是障碍。

星际火狐 秘密指令

スターフォックス コマンド

卡片(256M)■Nintendo■STG■2006年8月3日■1~6人■任天堂WI-FI连接■自带记忆功能



画面
音效
系统

分支复杂度 ★★★★★★★★★★

米格 本作整体风格上与N64版相似，由于NDS机能限制而消减了单个战斗场景的流程，但系统上加入全新战略要素和操作上改为触控操作的设定又给人全新的感觉。本作对于每回合时间的限定也成为攻略过程中的新要点，玩家必须在消灭更多敌人与节省时间过关之间做出合理的权衡。不过游戏分支过多，不免让人在反复通关收集战斗场景时感到枯燥。

软饼干 以3D空战类型面貌登场的本作风格清新，全程触摸操作的设计也算是一大卖点。游戏系统上加入了全新的战略要素，但还是有诸多不尽如人意的地方，取消了地面战让游戏略显单薄；剧情依旧是那么的苍白无力；重复感强的战斗关卡设置，让人玩久了之后不禁感觉手酸；游戏的分支非常多，为打出全部战斗关卡而反复进行游戏也不免让人感到腻味。



LIKY 游戏的操作方式非常顺手，在触摸屏上通过简单的操作便能完全掌握游戏，让人可以很快投入游戏中。虽然是一款飞行射击游戏，但本作加入了很强的SLG要素，每一场战斗要制定好进攻路线，很考验玩家的策略，玩起来也非常新鲜。每场战斗所花时间不长，游戏流畅度很高。而本作的分支路线相当丰富，众多的关卡和结局保证了游戏极高的耐玩度。推荐

马里奥篮球3对3

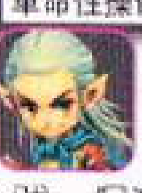
マリオバスケ3on3

卡片(512M)■Nintendo/Square Enix■SPG■2006年7月27日■1~4人■无对应周边■自带记忆功能



画面
音效
系统

革命性操作度 ★★★★★★★★★☆



铭风 虽然是一款以任天堂明星为卖点的游戏，但游戏在内容方面的制作还是一丝不苟的。游戏的画面十分漂亮，良好的操作感和人物丰富的动作让游戏玩起来十分爽快。利用触控笔实现的独特的操作方式充分利用到了NDS的机能，同时也让人感受到了新意。游戏的缺点是我方同伴AI太低，没有补防意识，且进攻时所有行动都由操作者一人完成。推荐

米格 在这款游戏发售前，恐怕没人能想到篮球游戏还可以这样玩吧。本作不但画面制作精美，比赛中人物特写表现丰富，而且恰到好处地融入了触摸屏操作及"《马里奥》系列"中金币、物品的要素，不得不让人感叹这款游戏在创作上的锐意。另外本作中还特意融入"《FF》系列"游戏人物作为隐藏要素，为原本已经是夺目耀眼的全明星阵容添上了更加辉煌的一笔。推荐



马修 SE、任天堂、《马里奥》、《FF》……仅仅这些表面的就足够吸引人了。游戏做得也确实非常棒，画面、音效、系统等各方面都相当到位并有新意；操作虽然需要适应，但很快就会熟悉。不过本作的难度设定不太平衡，初期中期都比较简单，让人很容易就赢到上瘾；但到后期挑战FF队就有点难得离谱了，感觉难度的落差实在是太大了。

旋律天国



リズム天国

卡带(128M)■Nintendo■MUG■2006年8月3日■1人■无对应周边■自带记忆功能



画面
音效
系统

创意小品度 ★★★★★★★★★☆

LIKY 让人爱不释手的一个个迷你音乐小游戏，忍俊不禁的画面配合上非常爽快的音乐节奏，实在是趣味十足的一款好作品。丰富的小游戏个个有趣，而且游戏中角色的表现常常让人想"喷饭"，可爱又搞笑。大量的隐藏要素让游戏有了重复挑战的价值。作为一款专为GBA量身定做的音乐小品类游戏，简单的操作也能完全享受游戏快感。本作非常适合随时随地用来进行全身心地放松、娱乐。推荐



胧月 充满新意的佳作，可谓融合《瓦里奥制造》和《应援团》两作的优点，一旦开始就不忍释手了，让人不禁再次赞叹任氏的游戏创意。本作将传统的MUG进行一番包装，配上极度恶搞的画面，可谓乐趣横生。收录的40款迷你游戏尽管都是要求玩家按照节奏输入按键指令，但是匠心独具的关卡和大量的隐藏要素不会让人有重复作业感，非常不错的游戏。



雷伊 又是一款创意十足的休闲小品。配合节奏来进行按键的游戏方式虽然早已不算新鲜，但是能做到这样新颖逗趣的却还是头一回。游戏中收录的40个小游戏都是经过精心设计的，虽然短小却妙趣横生。游戏用最简单的画面和最直白的操作带给了玩家不平凡的游戏乐趣，一投入进入就会难以自拔。GBA上目前新作已经不多，这款游戏的存在价值就显得更难能可贵了。推荐

文 雷伊

黄金眼 REVIEW

勇敢的故事 新的旅人



◆SCEJ/Game Republic◆ブレイブ ストーリー 新たなる旅人

◆RPG◆2006年7月6日◆1人◆无对应周边◆256KB以上

游戏时间：30小时

黄金眼评分 26

在今年7月6日发售的根据日本女作家宫部美幸原作小说《勇敢的故事》改编的三款跨平台游戏中，PSP版的RPG《勇敢的故事 新的旅人》(以下简称《新的旅人》)以累计销量超过NDS版和PS2版销量总和的成绩(虽然PSP版具体数字也并不多，累计至今约为2.5万套)成为了三款作品中最被玩家们称道的一款。究竟是什么因素促使装机量最低的PSP上的这款作品反倒在销量上占据优势地位的呢？答案其实很简单，游戏本身素质使然。

失意者的乐园

曾经风云一时的冈本吉起在离开Capcom后自立门户成立了Game Republic，但遗憾的是他单飞之后的发展却并不那么顺畅。去年夏天PS2上的《源氏》恶评如潮，而年底Xbox360上那款首周销量不足四位数的《大众聚会(Every Party)》更让他成了好事者嘲讽的对象。里见直自从担任《PERSONA》、《数码恶魔传说》等作品的剧本以来，在日本一些BBS上常年累月都会看到人们有意无意对他的讥讽。就是这两个不怎么走运的男人在这部低调宣传的《新的旅人》中聚在了一起。如果平时留意里见直的网络日志，你也许会发现他自离开Atlus以来过得一直都很消沉，包括笔者在内的不少玩家当玩到《新的旅人》并得知剧本是由里见直先生负责的时候，均感觉非常惊讶。由于主题的关系，里见直为本作撰写的剧本在深度上并不能跟“《女神转生》系列”相提并论，但却依然很好地为玩家们还原了一个充满着幻想的世界。而随着本作的好评如潮，冈本吉起也终于为自己挽回了些许名誉，让部分曾经的嘲笑他的人闭了嘴。

简单之美

人们在判断一款RPG优秀与否时，标准不外乎画面、系统、音乐、剧情等方面，由于不少PSP游戏在读盘时间上很让人头疼，因此在评价一款PSP游戏时，大家通常还会综合考虑到读盘时间的长短。《新的旅人》在画面上的优秀程度是有目共睹的，而音乐和剧情也保持着较高的水准，我们这里主要来说说它的战斗系统。

《新的旅人》是一款十分正统的RPG作品，基本构架也是传统到不能再传统的“剧情+迷宫”。比起时下那些越来越复杂，看个战斗教程都要花去大把时间的RPG来，《新的旅人》在战斗系统方面可谓简单至极。勇技、绊勇技、绊防御……游戏的战斗系统似乎只用只字片语就可以概括，不过恰恰是这样简单的系统却得到了玩家们的一致好评。没有复杂修饰成分在内的战斗系统非常容易上手，使战斗的节奏控制得相当好，再加上游戏飞快的读盘时间，让玩家们在游戏过程中体会到了PSP游戏鲜有的流畅感。很多RPG游戏为了能够独树一帜，常常在战斗系统上大做文章，但由于没把握准方向或者制作欠火候，实际游戏推出时反倒是战斗方面成了最大的扣分点，这样的例子在近几年来已经是司空见惯了。相比较而言，《新的旅人》在战斗系统上走回了返璞归真的老路，带给了玩家们类似于“《DQ》系列”那样的简单指令式RPG的单纯乐趣。毫无疑问，本作的这条路是走对了。



今后的发展

从目前的情况来看，SCEJ在PSP上的几款原创RPG好像都有推出续作的意向：《天地之门》即将于今年10月发售第二作；《剑舞者》1代末尾的故事似乎并没有讲完；《怪兽王国》将在PS3上推出最新作……那么《新的旅人》呢？虽然这是一款取材自知名小说的作品，但看得出来，厂商对其的制作态度是相当认真的。游戏中特意开发的3D引擎在技术上非常纯熟，将高水准的掌机游戏画面呈现在了玩家眼前，如果只在《新的旅人》中用这么一次，那就太可惜了。如果没有这款作品的续作，笔者也希望厂商能够利用它不错的引擎来重制一些SCEJ早期的经典RPG，如“《荒野兵器》系列”等等，在自己的手掌中体验全面进化后的昔日名作不也是一件很惬意的事么？

日本掌机软硬件周间销量榜

累计时间2006年7月17日～2006年7月23日

软件部分 SOFTWARE



第1位 NDS
新超级马里奥兄弟
ニュー・スーパーマリオブラザーズ
■Nintendo ■ACT ■2006年5月25日发售 ■4800日元
周间销量 14万6837套　累计销量 234万9491套

第2位 NDS
会说话的DS菜谱
しゃべる！DSお料理ナビ 任天堂
■Nintendo ■ETC ■2006年7月20日发售 ■3800日元
周间销量 11万7332套
累计销量 11万7332套

第3位 NDS
东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 进一步成人脑力锻炼DS
东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング
■Nintendo ■ETC ■2005年12月29日发售 ■2800日元
周间销量 7万3712套
累计销量 281万2124套

第4位 NDS
东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 成人脑力锻炼DS
东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修 脳を鍛える大人のDSトレーニング
■Nintendo ■ETC ■2005年5月19日发售 ■2800日元
周间销量 4万2171套
累计销量 254万8668套

第5位 PSP
死神BLEACH 灵魂升温3
BLEACH～ヒート・ザ・ソウル3～
■SCEJ ■FTG ■2006年7月20日发售 ■4800日元
周间销量 3万6472套
累计销量 3万6472套

第6位 NDS
成人英语锻炼DS 学英语
英语が苦手な大人のDSトレーニング えいご漬け
■Nintendo ■ETC ■2006年1月26日发售 ■3800日元
周间销量 3万4643套
累计销量 116万3465套

第7位 NDS
欢迎来到动物之森
おいでよ どうぶつの森
■Nintendo ■AVG ■2005年11月23日发售 ■4800日元
周间销量 2万5361套
累计销量 301万3626套

第8位 PSP
乐克乐克
LocoRoco
■SCEJ ■ACT ■2006年7月13日发售 ■4800日元
周间销量 2万 790套
累计销量 5万3424套

第9位 NDS
俄罗斯方块DS
テトリスDS
■Nintendo ■PUZ ■2006年4月27日发售 ■3800日元
周间销量 1万8624套
累计销量 71万8629套

第10位 NDS
黑客计划 觉醒
プロジェクトハッカー～覚醒～
■Nintendo ■AVG ■2006年7月13日发售 ■4800日元
周间销量 1万7300套
累计销量 5万 499套

硬件部分 HARDWARE

硬件名	周间销量	2006年累计销量	总销量
NDSL	24万7864台	325万733台	325万733台
PSP	4万1303台	113万1114台	369万6859台
NDS	6963台	131万2622台	641万4893台
GBASP	3201台	22万4776台	586万1704台
GBM	1808台	11万9157台	51万4002台

由于粉红色NDSL的发售，NDSL主机的周销量再次冲破20万大关，而一些NDS代表性软件的周销量也因此得到了一定幅度的带动，其中《进一步成人脑力锻炼》的周销量更是反弹到了7万套以上。新作方面，《会说话的DS菜谱》取得了相当不错的成绩，今后必定又将成为NDS上的一款长卖型软件。PSP的《死神BLEACH3》由于预约特典相当具有吸引力，首周销量比去年9月的前作要多出1万套左右，但由于这类游戏的购买层相对比较固定，所以后劲可能要稍差一些，其最终成绩应该和前作差不多，大概在7万套左右。

汉化讯息台

文 小志　编 马修

拿到这本《掌机王SP》的时候，可能大家的暑假都已经接近尾声，希望本次的汉化游戏可以陪伴您愉快地度过假日生活。

《奥特曼FTG》汉化版

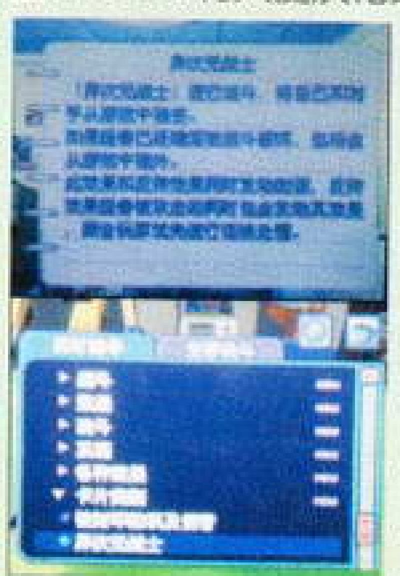


EZ论坛(http://bbs.emu-zone.org/newbbs/)会员"dd62587565"7月31日在"游戏汉化区"发布了由他个人汉化的GBA游戏《奥特曼FTG》(本刊译做《对决！咸蛋超人英雄》)的汉化版。他说在重温了这个游戏后，无聊之下便动手汉化。花了三个小时的时间，把游戏中战斗时的名字都汉化了。据介绍因为游戏中的1P名字和2P名字引用了两处图像，所以汉化上还是有些难度的。

另外作者早先还想HACK《晓月》，把里面的魂导出来，重新制作图像。希望在这方面比较拿手的朋友可以指导他，他的QQ号码是121647026。

《游戏王NT》剧情汉化测试版

7月27日，H2饭の多在掌机天堂社区(http://www.ndsbbs.com/)的"NDSBBS汉化综合区"发布了NDS游戏《游戏王NT》的剧情汉化测试版。该作品由NDSBBS和天使汉化组联合汉化，目前文本99%汉

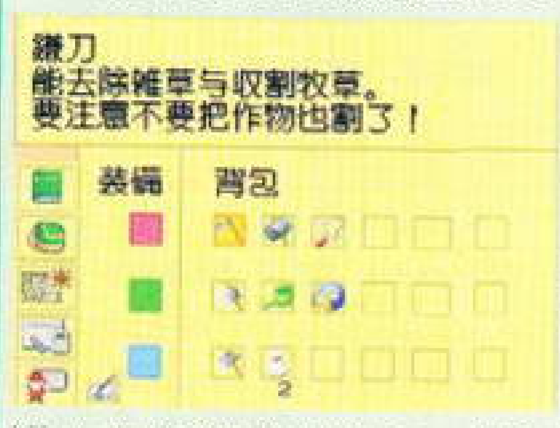


化完毕，润色、校对完成了50%左右，也发现了不少错误，但是暂时因为联系不上天使汉化组的的Crystal，所以只能先放出这个版本。又因为发布者电脑硬盘、主板出现问题，导致补丁消失，所以目前游戏只能从发布者的的SC-miniSD上COPY出来，也就是说暂时只有SC用户能够使用这个汉化游戏。因为H2饭の多本人暂时要离开该论坛，所以才打算将他自己的汉化处女作奉献给大家。

感谢汉化者们长久以来的努力，希望他们尽快找到补丁放出，也请大家继续支持他们，因为他们并没有停步。

《牧场物语女孩版》汉化补丁

同样是来自掌机天堂社区"NDSBBS汉化综合区"的消息，7月28日，nakazawa代替NDSBBS汉化组成员无名达人(伍兆金)发布了NDS上《牧场物语女孩版》(本刊译做《牧场物语 女生版》)的汉化补丁，据介绍，目前的进度是汉化了物品、道具和一些图片，还可能有一些看不懂的，希望大家原谅。另外汉化者还提醒，有两处地方很有趣，请留意汉化版中某些背景图片。



最后，汉化者很无私地说："如果这个版本对正在汉化这个游戏的人有帮助的话，欢迎随时拿去参考。"虽然目前游戏的进度很低，但是依然感激汉化者的辛勤劳动，正是他们一点一滴的付出，带给了我们许许多多的优秀汉化游戏。汉化者联系方式有QQ(298057845)和Email(zhaojinwu@126.com)两种。

《信长的野望DS》汉化效果图

PGCG汉化组pluto于7月底发来了《信长的野望DS》的汉化效果图，他说拿到游戏中900个人物的传记的文本之后，他尝试导入游戏中进行测试，才有了这些汉化效果图。此外剧情文本的汉化也完成得差不多了，但是因为其中各种各样的代码，给文本整理带来了困难，要花费较长的时间来进行整理和测试，因此还请各位耐心等待。



《大航海时代IV》中文汉化测试补丁



PSP游戏《大航海时代IV》的汉化版于7月22日在TGBUS论坛(http://bbs.tgbus.com/)首发，并在28日进行了更新。目前汉化的部分包括拉斐尔剧情对白，部分人名、地名、物品名，NPC对话和界面。也许还存在大量BUG，所以仅供测试使用。发布者"yywl2006"还特别感谢了TGBUS论坛会员"一骑当千"的HELP文档的翻译工作。

游戏的使用方法如下：1.将大航海ISO解压到一个名为DK4的目录里面。2.将补丁包中的DK4PSP.EXE放在《DK4》目录的旁边，双击DK4PSP.EXE，没有提示，瞬间即完成。3.将《DK4》目录中的文件重新打包为ISO，拷入PSP，务必使用DevHook 0.45引导，开始测试。

AN EIJI FUKUZAWA PRODUCTION

汉化：aTen Wangle1986 Kingids 1

另外，汉化者也回答了为什么一定要使用DevHook 0.45引导游戏，这是因为只有0.45解决了游戏中的的头号大敌——"BOOT.BIN的问题"，另外汉化者也特别提醒，游戏时可能会遇到如下情况：乱码、中文搀杂日文片段、整段日文、死机。如果不能接受的话，还请等待今后千锤百炼的正式版。

《樱大战》汉化正式启动

来自CNGBA论坛的消息，PSP上《樱大战》的汉化正式启动。



据破解人员winc2002称，目前的文本已顺利导出，他对照PC版中文《樱大战》的文本已经汉化了一小节作为测试，除了个别字需要修正以外，其他已经没什么大的困难。但是现在的问题在于PC上中文版的对话与PSP版的对话不大相同，因为语言不同，所以还要注意跟原版的长度保持一致，这样一来就不是随便对照就可以完成汉化的。所以目前正在招募日语翻译，如果有朋友可以帮忙的话可以前往CNGBA论坛，给winc2002发送短消息联系。

而截止8月6日，已经有两位热心翻译"大河新次郎"和"terrynoya"加入，目前他们正在努力汉化第一章，相信国内的樱战迷也是相当多的，希望有能力的朋友可以为游戏的汉化出一份力，也预祝该游戏的汉化一帆风顺。

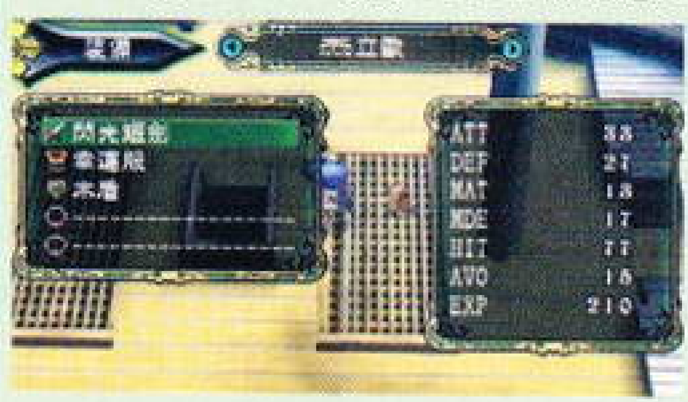
《Nintendo DS Browser》简繁汉化版



截稿前夕，还发现了NDS上的网页浏览器Nintendo DS Browser的简繁汉化版，但是目前烧录卡暂时无法使用这个，还是先看看模拟器上的效果吧。

《英雄传说3 白发魔女》99%汉化测试版

Moonsun1234于8月5日在CNGBA论坛(http://www.cngba.com/)的"PSP主机讨论区"发布了PSP游戏《英雄传说3 白发魔女》的99%汉化测试版，而这次最大的改进便是修正了毒沼地带的死机BUG。



发布者称，目前汉化版游戏他已经通关，除了已经修正过的这个BUG外，后面基本已经没有BUG了。而汉化进度上，目前剧情已经99%被汉化，还有大概13K的文本没有汉化：人物名、地名、道具、重要道具说明、魔法、魔法说明以及菜单等已经基本汉化全了，最后就是遗留下了收集率、年表和道具说明暂时没有汉化。

自从7月16日作者首次发帖以来，得到了很多玩家的关注和支持，我们也在此感谢汉化者的辛勤努力，向他道一声辛苦了。



文 Lancer 编 LIKY





> **要实现游戏业的复苏，需要创造出一片清澈的、鲜有竞争对手的“蓝色海洋”，用新概念、新类型的游戏吸引从未接触游戏的非玩家。**
>
> ——CESA 2005 业界年度白皮书

蓝色海洋——透视任天堂“脑白金”风暴

6月份，任天堂的“触摸世纪”(Touch Generations)英文站点伴随NDSL的上市正式上线，“触摸世纪”作为任天堂NDS时代的重点新品牌的身分进一步确定。“触摸世纪”的网站中充满任天堂新目标玩家群的照片，在一张照片中，两位头发花白的老人充满好奇地盯着一位女子手中的NDSL；另一张照片中，60多岁的老妪手里拿着NDSL，对着镜头脸上露出满足的微笑。

“在我们的传统领域之外有一个巨大的、沉睡的玩家群，如今这个巨大的宝藏将由我们来挖掘”。美国任天堂市场部副总裁佩琳·凯普兰(Perrin Kaplan)在接受《商业周刊》的访问时说。

自从2005年4月推出以来，“触摸世纪”系列新品牌横扫全日本，推翻了“日本无法再出现原创百万大作”的悲观论调，以总共七款百万大作的惊人成绩创造了日本游戏业界新的奇迹，为日本游戏业的全面复苏带来了希望。在这些反传统的百万大作中，最经常见诸报端的是一款名字长到让人只能以“脑白金”代称的游戏，这款已经简单到无法归类为“游戏”的DS软件将《王国之心2》、《胜利十一人9》等诸多一线传统大作统统斩于马下，并以极微弱的差距挑战《最终幻想XII》这位继承了皇家血脉的王者。任天堂正在用人们意想不到的市场战略颠覆游戏业的传统经营理念。

任天堂的蓝色海洋



2005年，CESA在其业界年度白皮书中提出了“蓝色海洋”的概念。CESA认为，长期以来，日本游戏业界按照单一模式发展，在游戏类型、宣传策略、发行渠道等方面都长期局限于传统模式。为了降低风险，各游戏公司大多以传统的游戏类型和续作来支撑门面，久而久之就形成了同类产品过于拥挤的“红色海洋”，同类型游戏往深度纵向发展，游戏对于非玩家来说越来越难以理解，玩家与非玩家之间的区别越来越大。由于吸引新玩家越来越困难，淤塞拥挤的红色海洋越来越难以向外围发展，这种将产业与外界阻隔的局面使得日本游戏业逐年萎缩。要实现游戏业的

复苏，需要创造出一片清澈的、鲜有竞争对手的“蓝色海洋”，用新概念、新类型的游戏吸引从未接触游戏的非玩家。简而言之，“蓝色海洋战略”是CESA提出以创新创造全新市场的战略，并且被多数业内人士认为是日本游戏业的惟一出路。

哈佛商学院出版的《蓝色海洋战略》一书中，作者Chan Kim和Renee Mauborgne指出今后大型企业的成功将不再取决于是否击败对手，而是能否实现所谓的“价值创新”战略举动，即通过创新的产品和服务策略为消费者创造新的需求，并绕过对手的竞争。游戏业早已从红白机时代的暴利行业逐渐过渡到微利时代，在利润摊薄的情况下，势均力敌的竞争对手之间的血拼只能形成一个血腥的红色海洋。



2002年末，任天堂在“红色海洋”上掀起一股最后的风暴。年末商战期间，为了在PS2和Xbox强敌环伺的环境中突围而出，任天堂投入了总预算高达1.5亿美元的市场推广活动，成为游戏业有史以来规模最大的广告活动。这场广告活动让NGC获得了短暂的辉煌，然而到了2003年，PS2和Xbox相继宣布降价，NGC的销售情况急转直下。紧接着索尼在E3展上宣布开发PSP，任天堂统治了十几年的掌机市场遭到威胁，最后一片“蓝色海洋”也面临着失守的危险。就在此时，老社长山内溥退位前的最后提案被作为任天堂的重点计划加速进行。山内溥时代的任天堂被认为是顽固而保守的，然而这位开拓了日本游戏市场的老者却早已洞悉日本游戏业深陷泥沼的真正原因。山内溥一向认为：“没有新的做法将会是游戏业的危机”，因此在退位之前他为任天堂指出了一条开辟蓝色海洋的战略方向，而NDS作为山内溥的最后提案成为任天堂蓝色海洋战略的试金石。



▲任天堂前社长山内溥。

2006年2月佩琳在《福布斯》的访谈中首次透露了任天堂的“蓝色海洋”战略计划，并用NDS这一年多以来取得的成就证明任天堂的先知先觉。几乎与此同时，美国任天堂市场部副总裁雷吉（现已升任为美国任天堂总裁）在DICE会议中也提出了“蓝色海洋”的概念。雷吉透露了一组数据：2005年掌机市场在整个游戏市场中的份额从20%增长到35%，因此虽然家用机吸引了绝大多数媒体的关注，“掌机才是2005年业界成长的背后真实”。2005年，日本游戏业开始实现8年来的首次增长，扭转局面的便是PSP和NDS这两大掌机。不过这两部掌机虽然都是游戏市场膨胀的动力，其方向却是完全不同。以传统玩家群体为目标的PSP是对原有玩家群游戏消费能力的深度开发，而NDS则是以拓展新市场为主。

NDS拓展的新市场主要是女性和中老年人，这是对任天堂原有核心玩家群体的重要补充——据统计，一直以来任天堂赖以生存的青少年玩家群体正在萎缩。著名投资银行Piper Jaffray发布的《2006年春季青少年调查：电子游戏版》显示，最近几年青少年对电子游戏的兴趣正逐渐降低，受访的青少年中有80%表示2006年花在游戏上的时间将会减少，有70%表示他们对玩游戏的兴趣正在降低。在过去两年内，青少年对游戏的兴趣减淡已经开始明显影响到任天堂的游戏业务。另一方面，作为游戏市场主力的18～35岁的男性玩家又被索尼和微软牢牢地控制着。因此开拓一个全新的市场成为任天堂迫在眉睫

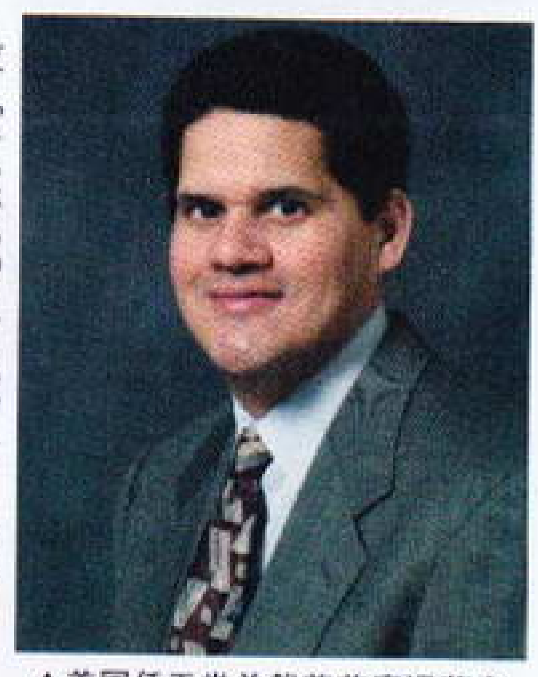
的艰巨挑战。

在历史上，任天堂在市场群体的保持与维护方面一直采用极为保守的态度。在红白机和超任时代，为了紧抓少年儿童市场，保持在家长心目中的可靠形象，任天堂对第三方的游戏内容做出了极为苛刻的限制，并因此开罪了不少第三方而付出了相当的代价。NDS虽然代表着任天堂转型的决心，却也不敢将步伐迈得过于激进。NDS上市初期仍然是以传统游戏类型为主，触摸屏带来的游戏方式变革并不是很明显。随着PSP的推出，在《山脊赛车》、《真·三国无双》等游戏的冲击下，NDS机能不足的弱势很快显露出来。2005年1～4月间，NDS被PSP甩在了身后，任天堂在掌机市场上第一次品尝到了屈居次席的滋味。

触摸世纪的出现改变了NDS的命运。2005年4月，《成人脑力锻炼DS》、《任天狗》等游戏相继上市，NDS的销量随之水涨船高，NDS在日本压倒PSP成为定局。2005年夏季期间，任天堂在非传统游戏市场上的宣传开始奏效，以《成人脑力锻炼DS》为首的一系列新形态游戏呈现出非典型性长期持续热卖的态势。任天堂蓝色海洋战略曙光初现，于是以强调NDS全新游戏理念为主题的市场推广活动全面展开，任天堂公开了“Touch Generation”这一全新品牌，将其系列新形态NDS游戏集结到同一个品牌下形成相乘效应，并利用年末商战之机投放的超大规模广告攻势将触摸世纪的声势推向最高潮。2005年11月～12月间，NDS在日本的销量以令人晕眩的速度直线飙升，其巅峰时期的销量达到了其他所有主机总和的数倍！

雷吉革命

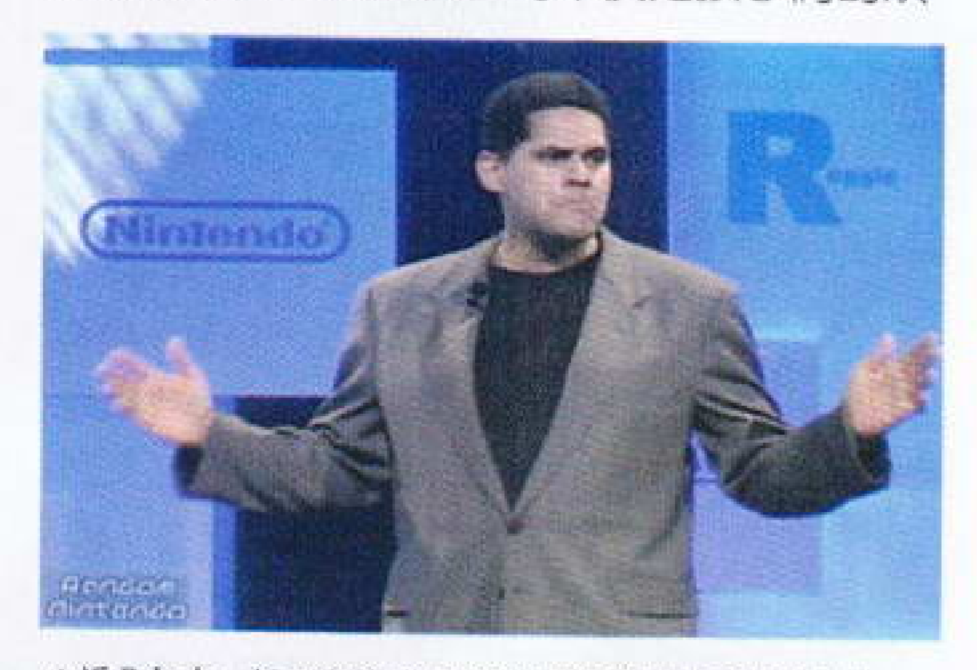
E3刚结束没多久，美国任天堂公布了重大的高层调整决定，市场部副总裁雷吉被提升为美国任天堂总裁兼首席运营官。市场部对任天堂做出的重大贡献得到了肯定。



▲美国任天堂总裁兼首席运营官——雷吉。

2002年，山内溥的女婿荒川实从美国任天堂总裁的位子上退下来之后，接替其职务的君岛达己开始对市场部进行大刀阔斧的改革，市场部在美国任天堂的地位被放在了第一位。与亲手组建了美国任天堂的荒川实相比，君岛达己在行事魄力和对美国市场的了解方面自然有所不及，不过知人善任的他为美国任天堂请来了一名营销领域的高手。雷吉（全名为Reginald Fils-Aime）曾经在宝洁、必胜客等知名企业担任要职，被《广告时代》评为“百强市场家”之一。在MTV旗下的VH1任职的经历使其具备了极强的做秀能力，用词犀利、说话抑扬顿挫，每句话都能给人深刻印象。2003年12月加入任天堂后，雷吉的地位一直在迅速提升。被称为“雷吉个人秀”的E3 2004任天堂展前发布会之后，雷吉在网上拥有了无数的支持者。在美国甚至有一个雷吉迷俱乐部，他们为雷吉创作了说唱乐和连环画。一些雷吉迷这样评价他：“雷吉是任天堂的光芒，也是全世界的光芒”。生活中的雷吉是个举止文雅、声调柔和的人，然而一旦他走到讲台上就立刻脱胎换骨，言辞间充满攻击性。

雷吉加入任天堂后掀起了一场被外界戏称为“Reggie-lution”（“雷吉”和“革命”的合成词）的市场推广革命。有FANS称，“雷吉脚步所经之处将长出美丽的鲜花，为孩子带来欢乐”。雷吉带来的不仅是孩子们的欢



▲近几年来，任天堂的E3展前发布会都是由雷吉来主持。

乐，更是游戏业的全新市场思维。佩琳在IGN的访谈中坦言：“我们的Reggie-lution有很多秘密计划，竞争对手们要小心了，因为在他的脚印里长出的鲜花是剧毒无比的。”

在推广GBA SP时，任天堂曾经进行了一场面向成年玩家的大规模广告宣传活动，在《FHM》、《Maxim》等成人杂志上投放了大量广告，结果18岁以上成年玩家在GBA玩家群中所占比例达到了40%。采用新广告渠道拓展市场尝到了甜头之后，任天堂的广告开始广泛出现在以往游戏公司广告人员完全没有意识到的媒体中。为了推广其“触摸世纪”系列游戏，任天堂在少女杂志《Teen People》、《17岁》等杂志上投放了大量广告；在《商业周刊》、《福布斯》、《时代》、《今日美国》等面向中老年管理者的报刊杂志中也经常可以看到任天堂的广告。比起传统玩家群，这些消费群体有着更强的消费能力。对于他们而言，规则简单的脑力游戏比画面精美、上手复杂的传统游戏有趣得多。

美国任天堂为NDS的首发投入了4000万美元的广告费，覆盖的媒体包括《Stuff》、《Maxim》等成年杂志，“Touching is Good”为主题的电视广告、影院广告、户外广告遍及美国各个角落。在欧洲，NDS是欧洲任天堂成立以来掌机广告活动规模最为庞大的。任天堂为欧洲NDS的首发在仅仅一个多月的时间里投入了3500万欧元的广告费。以“Touch Me!”为主题的广告在各大主流媒体轮番轰炸，由德国广告公司制作的充满创意的广告让人印象深刻。在日本，任天堂投入了50亿日元的巨额广告费，邀请了宇多田光等一线巨星拍摄电视及平面广告，紫色调的NDS广告挂满日本街头。



“伞式”策略

任天堂对NDS广告推广的成功之处不仅仅是巨额的广告费和不同的媒体渠道，所谓的“伞式”品牌策略的运用也成为NDS成为社会现象的重要原因。“触摸世纪”将一系列不相干的游戏集结为一个主题品牌，该系列每个游戏的广告都在重复着“触摸世纪”的主题，从而形成品牌曝光度的叠加效应，将“触摸世纪”塑造为家喻户晓的品牌。所有处于“触摸世纪”这个品牌大伞之下的游戏都会分享到品牌效应。在广告学中有一个术语叫做“Big Idea”，即“大创意”，指的是以同一个广告主题（或称“诉求点”）投放一系列广告活动。大多数知名品牌的广告都有“Big Idea”，例如adidas的“Impossible is Nothing”、NIKE的“Just do it”、麦当劳的“i'm loving it”。在游戏业内也有很多持续使用两三年的Big Idea，例如Xbox的“Live is short, play more”，PS2的“Fun, anyone?”，任天堂也有“Who are you?”、“Touching is good”等Big Idea。这些主题的作用在于通过一系列广告的曝光率叠加，让消费者将品牌主题铭记于心。“触摸世纪”就是大创意广告策略的延伸，其品牌名形象表达了NDS的特征，并且成功实现了游戏系列化的“横向发展”。

这里的游戏系列化“横向发展”是相对于游戏业续作当道的游戏系列“纵向发展”而言。游戏业的续作现象比电影业更加严重，尤其是日本游戏业几乎已经完全成为续作的海洋，新作的生存空间极为狭窄。这种现象的主要原因便是品牌认知度的问题。游戏业不同于电影业，名制作人、名制作室等“品牌因素”的市场拉动力很小，甚至高昂的游戏制作费用也无法保证销量（《龙骑士传说》、《莎木》等

游戏的惨败便是明证！），因此在游戏业很难像电影一样通过著名导演和巨星打造一个新的大片品牌，游戏公司只能在长期培养起来的老品牌基础上不断添砖加瓦。这种系列化的经营手段可以说是一种纵向的“伞式”策略，即系列品牌这把大伞庇佑的并非同一时期的多款游戏，而是不同时期的一系列续作。

Square Enix的“《最终幻想》系列”可以说是纵向伞式品牌策略最经典的案例。“《最终幻想》系列”的每一款新作在世界观、剧情、人物、系统等方面都没有任何联系，然而Square Enix却不得不为其打上“最终幻想”的名号，因为如果没有这个金字招牌，原本可以在全球卖过500万套的游戏或许100万套都无法突破——这就是品牌价值的威力！“最终幻想”这个品牌的价值是通过一代又一代的高品质续作和连续20年的高频率曝光度逐渐积累起来的，虽然确实具备了极高的经济价值，却也同样存在着品牌单一化及品牌价值流失的风险。任天堂的“马里奥”、“塞尔达”等品牌的价值就在不断地流失中，其对于硬件销量的拉动力已经十分微弱。在这种局面下，任天堂需要在短时间内迅速打造一个具有硬件拉动力的新品牌，因此其采用“横向发展”的伞式品牌策略成为任天堂的惟一选择。从广告投放的费用和市场推广的力度来说，打造“触摸世纪”这一新品牌的成本并不比多年积累起来的游戏系列低，区别在于，任天堂将几年、甚至十几年的努力浓缩成短短的一两年甚至几个月。任天堂对“触摸世纪”的宣传力度不亚于一部主机，同一品牌的高密度轰炸在极短的时间内成为大众关注的社会现象。打个不恰当的比方，这与国内真正的“脑白金”有点异曲同工之妙。一个是强调“触摸”，一个是强调“礼品”，其原则都是以一个不变的诉求点和不知疲倦的重复性广告宣传将厂家的产品意图灌输给消费者。

重复性高密度广告策略并不是对所有产品都适用。脑白金的广告策略之所以成功，关键在于其产品本身为营养品，这样的产品性质决定了心理作用更能影响消费者的购买行为，因此其广告策略就更容易发挥效果。在以老玩家为主力的传统游戏市场中，广告对游戏起到的促销作用较为有限，玩家更多的是通过对系列作或者相关游戏的了解来购买游戏，因此在这样的市场环境中，要实施横向伞式策略非常困难。“触摸世纪”却正好赶上了一个新兴的玩家市场。NDS的新市场是女性与35岁以上的中老年人，与传统玩家群相比，这个消费群体更容易受广告影响。由于较少关注游戏业，对于这些消费者而言，续作策略反而不容易奏效。要吸引这些消费者，就要通过高密度的广告不断激发其好奇心，并且通过简单的界面设计使其产生尝试的欲望。此外，这个新市场的另一个好处就是无需担心口味越来越刁的玩家。大多数玩家随着玩龄的增长，对游戏的趣味性要求越来越高，若是同一个游戏系列推出的速度过于频密，就很容易让玩家“吃腻”。由于传统的游戏系列面对的玩家群非常单一，这样的结果反而会让厂商砸了自己的招牌。“触摸世纪”则是以同样的特征（轻松简单）将不同类型的游戏统括为一个品牌，从而避免了受众单一的局面。

随着“触摸世纪”的成功，横向伞式策略已经受到了越来越多游戏公司的关注。Square Enix的“Fabula Nova Crystalis”计划就是将《最终幻想XIII》这一品牌横向发展的策略，Square Enix通过不同的游戏类型和不同的平台努力避免受众的单一化，从而将《最终幻想XIII》的品牌价值最大化。今后这种横向发展的伞式策略在游戏业内将越来越普遍。



全民练脑热

在“触摸世纪”游戏系列广告中几乎没有出现“游戏”这个词，任天堂将其定义为“软件”，广告的内容也大多是以平常生活中的场景来突出“触摸世纪”的乐趣与实用价值。例如《成人英语锻炼DS》的系列广告便是强调公司管理者、家庭主妇等在各种情境中英语水平太低而带来的尴尬局面，从而引出了《成人英语锻炼DS》轻松学英语的好处。在日本，电子辞典的售价一般在2～5万日元左右，比NDS加上一盘《成人英语锻炼DS》的价格还要高许多。因此NDS和《成人英语锻炼DS》这套软件对于想学英语的日本人来说显然是极具吸引力的。“触摸世纪”的其他游戏也大多因为与软件相比的低廉价格而让人产生“价格便宜”的印象。

日本的教育软件大多发行量不大，但价格极高。“触摸世纪”系列软件则是对教育软件进行趣味性包装，并通过大规模的市场推广带给消费者在价格和趣味性方面都有着明显优势的产品。NDS上传统游戏系列和类型的销量并不比PSP高，其优势主要体现在宠物育成、脑力锻炼、外语学习等新类型软件上，从这个层面来说，NDS的成功其实是任天堂在教育软件领域的一场伟大胜利。

自1997年以来，日本游戏市场的萎缩一直被认为是日本经济萎缩的大环境所致，而这种大环境对于游戏业的主要影响并非日本人整体消费能力的降低。由于经济萎缩，各企业的裁员降薪越来越普遍，就业压力的增加导致民众在娱乐上的时间和资金投入越来越少。比起电影和电视等传统娱乐手段，游戏需要占用的时间更多，并且游戏业的消费主体是18～35岁的男性，这也是社会竞争压力最大的一个群体。因此当经济萎缩时，游戏业成为娱乐业中首当其冲的受害者。从1997年至今，日本游戏业的市场规模已经缩水了三分之一。CESA对日本民众的的抽样调查显示，有超过40%的受访者过去玩游戏，但现在已经放弃游戏。消耗时间不多的特征也是掌机能够在游戏市场整体规模萎缩的同时常年保持高速发展的重要原因。

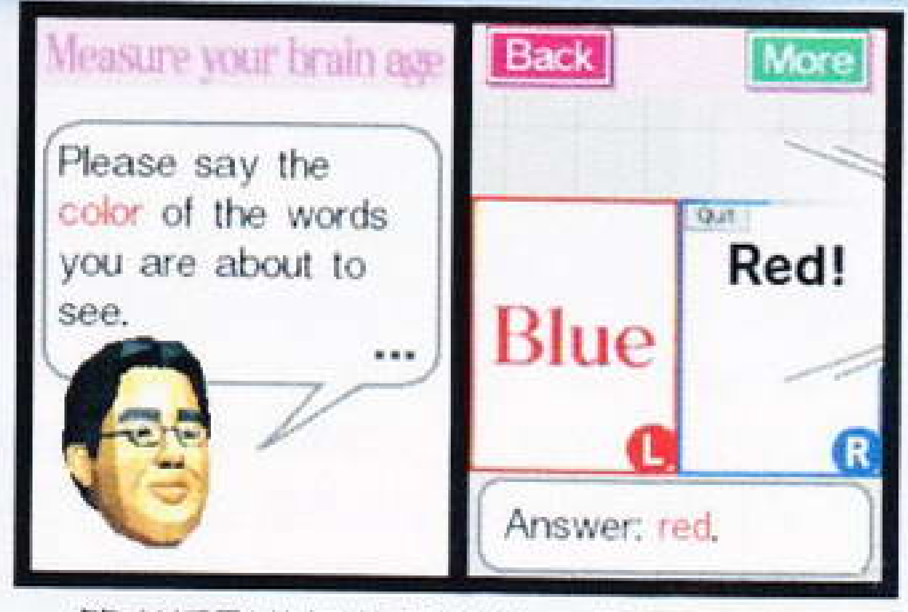
在大量玩家放弃游戏的同时，普通民众对自我增值的需求正在不断增加。最近几年，日本家庭平均教育开支每年的增长幅度在8%以上。这种趋势也在某种程度上促进了实用性主义在电子游戏中的兴起。这股风气有点像90年代在我国兴起的电子游戏“寓教于乐”之风，纯粹的娱乐成为奢侈品，而带有一定教育意义的游戏至少可以在心理上让人更为心安理得地投入时间和金钱。

近年来，日本十分重视并大力开展脑科学和教育研究，并把脑科学研究成果应用于教育和人的能力开发。从1996年开始，日本就启动了规模宏大的“脑科学时代计划”，这项为期20年的超大型计划总共投入了2万亿日元的巨额经费。2003年1月日本文部省正式启动“脑科学于教育”研究项目，而作为脑科学界的权威，日本东北大学医学部的川岛隆太教授成为该项目的带头人。2005年，川岛隆太发表了“读写算与大脑开发”的研究成果，这项研究成果表明，每天坚持10～20分钟的读写算基础练习对于脑开发和脑康复有着极为明显的效果。读写算是脑的全面运动，不断地练习有助于脑区的活性化，而这些脑区的活动是与创造力的脑区活动密切关联的，从脑功能上看，读写算对思考能力、交流能力和创造力都有很大的促进作用。川岛隆太的这项研究成果在老龄化十分严重的日本引起了巨大反响，在日本社会掀起了一股脑力锻炼的热潮，脑力训练班在各地纷纷出现，锻炼脑力的“大人绘图本”成为图书市场的热点，而川岛隆太本人通过《成人锻炼大脑专用习题》、《自己的大脑自己栽培》等多部畅销著作成为2005年日本科学界曝光度最高的专家之一。有着敏锐市场嗅觉的任天堂在这股全民练脑热中看到了商机，于是借助川岛隆太的名气合作开发了《成人脑力锻



▲川岛隆太教授

炼》。NDS的触摸屏特点非常适合进行读写算训练，掌机的丰富互动性也使得这种训练充满乐趣，搭配任天堂投放的强大广告攻势，《成人脑力锻炼》成为最畅销的脑锻炼类产品。在日本有很多医院大量购置NDS让病人们在休息时间锻炼大脑，不少脑科医生对前来就诊的老人们提出的建议是“买台NDS多进行脑力锻炼”。《成人脑力锻炼》的练脑功效引起了社会各界的关注，各种练脑类游戏成为NDS的代表。今年4月中央电视台的《环球360》节目对《成人脑力锻炼》进行了报道，在节目中将NDS直接称呼为“成人大脑游戏机”，误认为脑力锻炼便是这款掌机的全部——笔者援引此例的目的并不是抨击节目制作者的专业态度，但这个例子足以形象地表明NDS练脑类游戏在非游戏圈中引起的巨大社会反响。



简约风暴

半年来，任天堂的股价已经上涨了33%。德意志证券分析师Takashi Oya认为，任天堂是日本游戏业中惟一值得买进的股票。任天堂预计其2006财年的运营利润将会增长22%，而KBC证券分析师Hiroshi Kamide认为，任天堂的这一估计已经是十分保守的数字。目前NDSL在日本仍然处于持续缺货状态，日本的各大游戏店也全部都是脑力锻炼型游戏的天下，“触摸世纪”的风暴仍将继续。不过这场风暴的下一个目标已经转移到欧美。

今年的E3展上，Wii的光芒盖过了一切，人们没有注意到在“触摸世纪”的专区里也聚集了一大批业内人士。《成人脑力锻炼》的美版发售于4月份，与日本的情形一样，该作的初期销量算不上太高，不过在销量榜上却可以长期保持较高的位置。5月份，任天堂借助E3的时机正式将“触摸世纪”这一新品牌打入美国，并搭配NDSL带来的话题性展开造势活动。在美国上市前两天，NDSL卖出了13.65万部。这个数字算不上太优秀，但是作为一款在淡季上市的改良版主机，NDSL的成绩令人满意。欧美并没有出现日本那样的练脑热，因此练脑类游戏在欧美的推广难度极高，不过任天堂正在通过捆绑销售等方式大力推广“触摸世纪”，由于在欧美获得了巨大成功的《任天狗》也属于“触摸世纪”之列，该品牌在欧美的知名度正在迅速提升。4～6月份间，《成人脑力锻炼》一直是NDS上第二畅销的游戏，仅次于《新超级马里奥兄弟》。从该作的销售走势来看，最终在美国突破百万销量的可能性极高。

1989年，任天堂通过《俄罗斯方块》成功地将Gameboy打入市场，创造了一个巨大的、利润丰厚的掌机游戏市场。15年后，任天堂用同样简单的游戏创造了掌机市场新的经济热点。虽然如今的掌机游戏已经可以做出和电视游戏一样漂亮的画面，但卖得最好的却仍然是那些规则和画面均简单到极致的游戏。PSP的游戏平均开发成本与PS2基本相当，几乎是NDS的三倍！然而其游戏平均销量却不及NDS的三分之一。游戏业的技术发展正在进入瓶颈阶段，新硬件造价和游戏开发成本大幅飙升，而画面的改进程度和游戏的销量却无法同比增长。《福布斯》在对任天堂蓝色海洋战略的报道中说过这么一句话：“或许游戏业的技术进化已经到头，未来是返璞归真的年代……”



文 软饼干

亚瑟和迷你王国
Arthur and the Minimoys

◆Atari◆ACT◆预定2007年1月◆美版
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
PSP

大伙还记得上辑"前线狙击"中介绍的那款根据搞笑漫画所改编的游戏《美丽新世界XXL2》吗？担任其制作的游戏工作室Etranges Libellules又计划在明年推出一款风格另类的游戏《亚瑟和迷你王国》。本作由法国知名导演及作家吕克·贝松所创作的动画电影改编而来，游戏素质不容小视。该作是一款动作类型游戏，内容上充满着奇幻色彩，是一部老少皆益的游戏，本作预计在2007年年初上市。

风格另类的动作游戏，迷你王国的奇妙大冒险


▲游戏画面极富童话气息。

本作讲述了一个古灵精怪的小孩亚瑟和他的二位同伴之间所展开的一段离奇的冒险之旅。三个小伙伴无意中来到一个迷你世界，里面居住着一些以肉眼也无法查觉到的小居民——Minimoy（身高仅仅几毫米）。三个小伙伴要协助Minimoys挽救它们的世界，赶走邪恶的魔物。游戏的整体风格通过丰富的色彩表现力与独特的美术设计，将让玩家们真切感受到那充满强烈奇幻风味的冒险之旅。


▲合力开辟新的道路。


▲糟了，中了敌人的埋伏。

三人行必有我师焉

本作的故事重心围绕在亚瑟和他的二位同伴之间，在冒险的旅途中，将以"三人一组"为游戏准则，玩家将要利用这三个小朋友各自拥有的特殊能力来突破旅途中的重重阻碍，以此来解开各种神秘的未解之谜。玩家在游戏过程中将深刻感受到团结的力量是那么的具有威力，本作的宗旨也是在于让玩家了解团队合作的重要性。


▲形形色色的古怪生物。


▲碰到个怪家伙，情况不妙啊！


▲魔物大军来袭。



文 雷伊

天地之门2 武双传
天地の门2 武双传
◆SCEJ/Climax◆A·RPG◆预定2006年10月19日◆日版
◆1～2人◆记忆要求未定◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：未定
PSP

去年暑期PSP上的那款原创A·RPG作品《天地之门》让玩家们体会到了浓郁的东方风情和爽快淋漓的战斗，而不久后推出的完全中文版也让国内不懂日语的玩家们完全欣赏到了游戏精彩的剧情。在前作发售一年多后，系列第二作也将于今年10月19日在PSP上登场了。和前作一样，本作同样预计会推出完全中文版，这对国内玩家来说实在是个再好不过的好消息了。

剧情

本作的故事发生在位于前作中的舞台央卦大陆西侧的边境之地西马大陆。在西马大陆，矗立着一扇贯穿天地的大门。据说从西马大陆的任何一个角落，都可以清楚地看到这扇洁白如银的大门。不知从何时开始，人们开始称它为"西马门"，并将其作为西马神的象征来顶礼膜拜。突然有一天，原本银白色的大门突然不明不白地变成了朱红色，朱红之影渐渐地吞蚀着大门，和300年被称为"大审判"的大灾难袭击世界时如出一辙……

▲随着西马门异变的开始，隐藏在事件背后的巨大阴谋也开始启动。

文官名门仪镜家的长女。虽然外表看上去像个非常有修养的千金小姐，但行为举止却出人意料地活泼。为了阻止世界异变而赶往西马门，是能够跳出防止"大审判"降临的魔法舞的惟一舞女。

武官名门理树家的当主，西马军的士官，非常讨厌与自己的信念背道而驰的事情。由于身负杀害西马皇帝的嫌疑而被军队追杀，过去一年中的记忆已经消失。

人气武侠A·RPG以全新姿态再登场！

四种攻击方式

前作中的主要攻击手段大致只有剑术和气功术两种，不过在本作中，玩家的攻击手法将会扩充到四种。四种不同的攻击方式拥有着各自的特性，下面我们就一起来看看它们分别有什么优缺点。

剑

在前作中就已经登场的传统攻击手段。由于出招时破绽较小，所以能够对敌人发动连续攻击，武器的攻击范围有一定保证。缺点是攻击力稍微有些力不从心，对付体力较多的敌人时可能会比较棘手。

▲剑术的优势是可以对敌人造成连续攻击，不给他们任何反击的机会。

体

虽然攻击力非常高，对普通敌人通常可以达到一击必杀的效果，但相应的，攻击范围几乎为零，遭到敌人围攻时这种缺陷表现得尤为明显。



▲和敌人单挑的话，使用高攻击力的体术一般来说会比使用剑术更快结束战斗。

枪

攻击范围相当广的攻击方式，能够对距离身边较远的敌人造成伤害。但相应的，如果当敌人与你发生贴身战时，该攻击方式的缺陷也会显露出来，此时就可以考虑换用剑术或体术等近身战术了。



▲在遭到敌人围攻时，使用攻击范围较广的枪术通常就可以突破重围。

魔

只有春歌才能使用的强力攻击手段，在发动时需要一定的咏唱时间，不过如果使用得当的话，就有可能成为最强的攻击方式。



▲春歌举起了手中的武器，开始咏唱魔法。

武艺录

前作中玩家可以通过游戏过程中收集到的剑谱来组合成丰富多彩的武艺录，在本作中玩家同样可以进行武艺录的编撰。只要在游戏过程中取得叫做"拳谱"的道具并将它们装备在武艺录中，就能够组合出五花八门的攻击技。另外，如果将同种武器的拳谱进行连携组合，就能够生成原创的连续技。



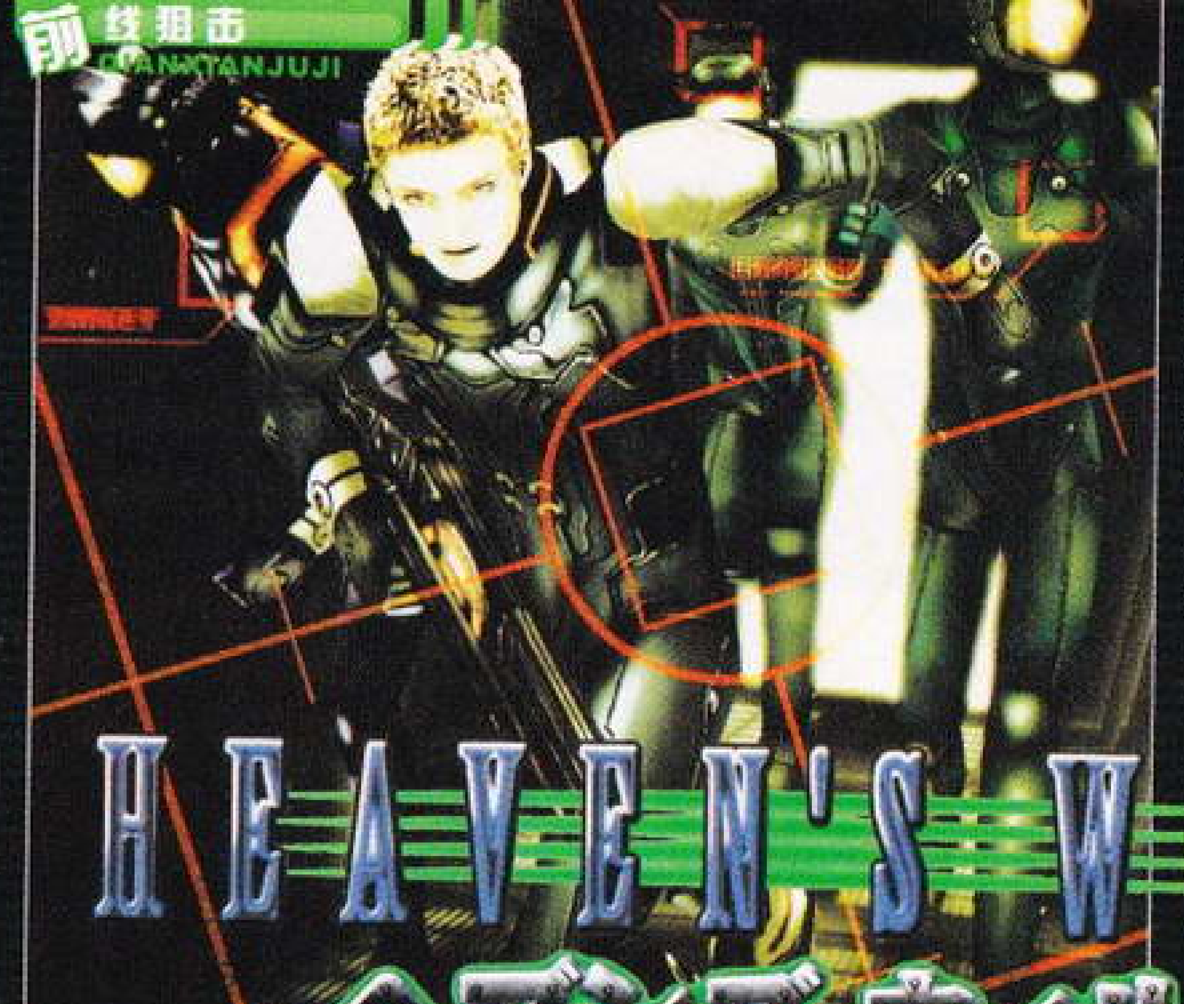
▲组合出几套实用的连续技是克敌制胜的关键。

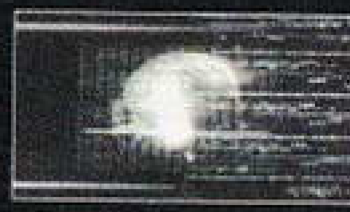
魔术组合

只有当将游戏中得到的金币镶嵌在女主人公春歌手中的圆盘后，玩家方可在战斗中使用魔法。金币分为各个不同的种类，将它们组合在魔法盘上，就有可能产生新的魔法。



▲在菜单中我们还可以看到"超级魔法盘"的字样，用它可以组合出更为强力的大魔法吗？





以"逃脱"为主题的本作是一款生存类的动作游戏。背景则被设定在类似未来的空间里，初看倒是跟《炼狱》有些相似。不过本作拥有比较独到的合作系统，在被称为"EO"的同伴帮助下，你能让主角从这个封闭的空间中逃脱吗？

HEAVEN'S WILL
ヘブンズ ウィル

文 胧月

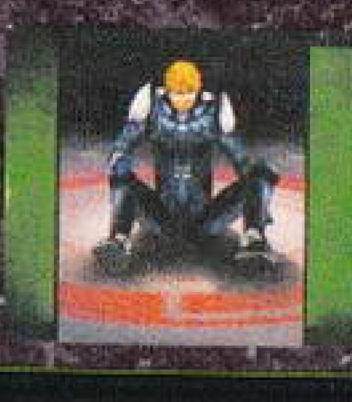
天堂之愿
ヘブンズ ウィル

◆Taito◆ACT◆预定2006年10月◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

PSP

Story

醒来之时，奈斯的眼前一片黑暗。眼前的一切都是那么陌生，同时大脑也是出奇地一片空白。这时，一个叫"蝴蝶"的男人在黑暗中跟他说话了。眼前的一切都无法接受，可是有一点必须相信——奈斯的处境非常危险。



主人公 奈斯

失去记忆的主人公，"奈斯"也并不是他的真名，而是"Nameless"（无名）的缩写。奈斯在不经意间会突然恢复部分的记忆，这些记忆的断片似乎显示之前的他一直过着普通人的生活。可是，这些突如其来的记忆真的可信吗？

本作可以说是一款生存题材的动作游戏，玩家需要操作主人公奈斯在谜之建筑内寻找每一层的出口并逃脱。逃脱时，每一层都会有各种机关和敌人的干扰，如果不能在规定的时间内将这些障碍排除，就会导致GAME OVER。乍听上去有些平平无奇，但厂商给这一脱出过程加入了"协力"要素，即下文要重点介绍的"EO"。

赶快逃出去！



◀带领同伴在建筑物内寻找出口，旁边的虫子便是敌人了。玩家必须要在画面左上角显示的时间内操作主角逃出，抓紧一分一秒吧。



▲穿越建筑各层到达最上端就可以完成最终逃脱，图片中可以看到该建筑的结构。

跟EO合力，逃出闭锁空间！

Expertiment Object

EO从表面看去和普通人类虽然没有什么区别，但实际上却是拥有超能力的特殊人群。他们被一个名叫"ORIZON"的组织作为研究对象，组织想把他们改造成为战斗用生体兵器，然而以失败告终。这些EO从此开始拒绝与世界进行交流，性格自闭内向。他们在游戏中会分布在关卡的各个地方，玩家找到他们后就可以得到他们的帮助了。不过，能够跟主角同行的EO最多只能3人，要根据关卡的需要改变队伍中的人员构成。



▲EO中部分掌握着非常重要的情报，为了收集这些情报也要将他们救出！

塔拉 THX1000

口齿伶俐的女性EO，她的能力与主角的武器有所关联。

雷奥·鲁兹

性格爽朗的少女，是个善于照顾别人的女性角色。对奈斯的武器能力也能产生影响。

西斯·雷杰 THX2077

兄贵型的性格，做事常常不经过大脑。他拥有强化奈斯地图探索力的能力。

达莉尔 THX4000

总是会冷静地面对各种状况，事前事后均考虑得非常周全。也可以强化主人公对地图的探索能力。

蒂娅·雷奥尼 THX7021

容姿端庄的美丽少女，沉着冷静，拥有正确分析当前状况的优秀头脑。她能给奈斯的武器附加效果。

安·哈萨维

有些神经质的女性，无论对什么都有着怀疑态度，很难深入交往。她的能力依然是影响主人公的武器。

排除拟态人Mimic的干扰

除了上文介绍的同伴外，敌人当然也是少不了的。每层关卡中出现的怪物会阻挡主人公的行动，这些怪物被称作拟态人Mimic，它们有各种各样的类型，每种类型都有各自的弱点，如果队伍里有对应该弱点的EO同伴，则会让战斗简单许多。

由于Mimic的存在，玩家会为了关卡的顺利进行而带上强化战斗力的EO，但由于队伍中最多只能有3名同伴，所以如果过分强调战斗力而让队伍中完全只有战斗EO的话，则会导致地图的探索力不足，是以找到队伍构成的平衡点也很重要。

▼如果EO拥有战斗能力，则会让对Mimic战斗变得轻松许多。



取得战斗力和地图探索力的平衡！

▲主人公的能力会明显受到同伴的影响，选择同伴时要好好考虑。

行星仪创建者**大平贵之**监修

HOMESTAR

21st Century Star Navigator

文 雷伊

小的时候每当抬头仰望星空，我们总能被它的璀璨、广袤与神秘所打动。有没有想过有朝一日拥有一片真正属于自己的星空？它不会被鳞次栉比的高楼大厦遮去本来的面貌，不会被轻佻的霓虹灯火染得世俗。如果你曾经有过这样的想法，那么就要多多留意下面介绍的这款PSP游戏了，有了它你就会发现，原来一片属于自己的闪亮星空竟是这样垂手可得。

行星仪创建者大平贵之监修 家庭星空 携带版
プラネタリウムクリエイター 大平貴之監修 ホームスター ポータブル
◆SEGA◆ETC◆预定2006年10月19日◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定 ◆3124日元
◆对应PSP专用GPS接收器◆推荐玩家年龄：全年龄 PSP

用从天而降的500万颗星星来装点你的PSP屏幕吧！

What's 家庭星空？

所谓"家庭星空"，原是经吉尼斯世界纪录认证的世界上最先进的星空投影仪"MegaStar II cosmos"的制造者大平贵之先生与SEGA Toys联手，于去年推出的一款家用星空投影仪，虽然售价高达2万日元左右（限定版更是高达近3万日元），但却受到了预想之外的大成功，在日本卖出了13万台以上，成为了人们居家休闲的佳品。



在玩具版的"家庭星空"获得巨大成功之后，其监制大平贵之先生又将它带到了PSP上。在PSP版的本作中一共收录了多达500万颗星星的资料，除了能够将本空间内的星星全部展现在大家面前外，甚至还能跨越时间的界限将远古或未来的星空模拟出来。只要玩家设定好时间和地点，就可以如实地观察到当时当地的那片星空。有了本作后，玩家相当于拥有了一台集娱乐性与知识性于一体的携带型行星仪，可以随时随地去欣赏星空、了解星空。

▼▶除了显示星空外，游戏中还可以再现极光、日食以及彗星等天体现象，十分全面哦。





突破时间的界限



▲图中显示的是恐龙时代的星空，很多星星在当时的位置应该和现在有很大的差别吧。

扩大星云和星团

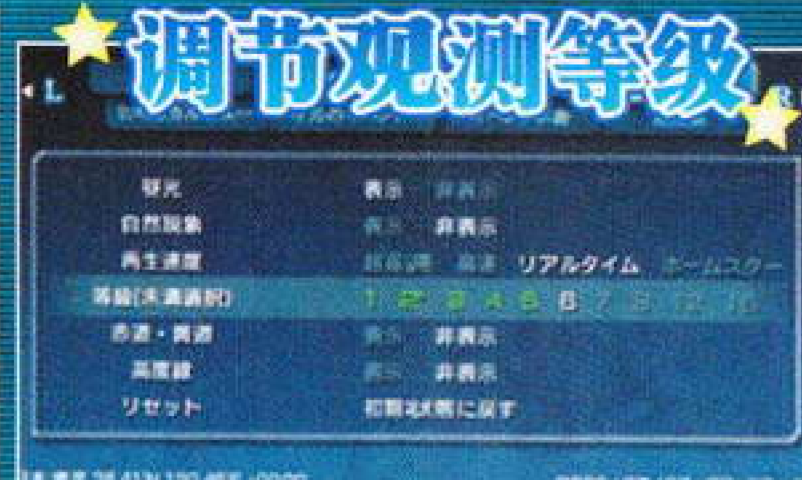


■星空与宇宙，美丽而又神秘，你不想深入了解它们吗？



▲▶游戏中的星空是可以进行放大缩小的，原本确认不清的星星通过放大后就可以清楚地观察到了。

调节观测等级



◀在菜单画面中，玩家可以进行观测等级的选择、自然现象等表现与否的设定。



▶等级调到6级时观测到的星空。如果空气指数较好的话，这些星系在现实中是可以通过肉眼观测到的。

◀等级调到16级后，玩家可以清楚地观察到银河，其中的一些星系也是原本用肉眼无法观测到的。

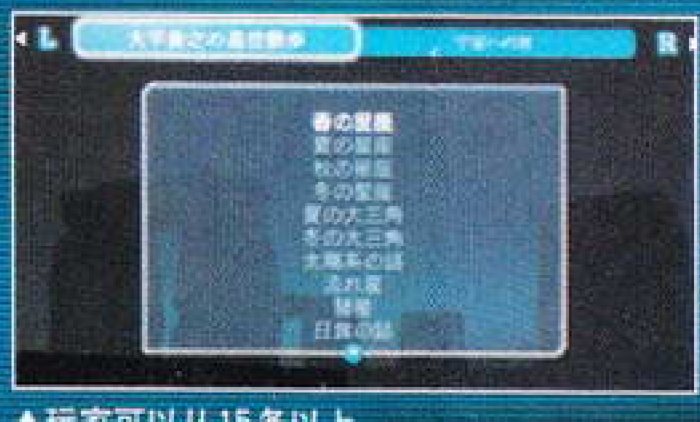
详细的解说



▲游戏中对300个以上的星座、恒星和星云等天体有着极为详尽的解说，并辅以了图片说明，相当实用。

幻想影院

如果去天文台的话，就有机会了解到一些围绕着星空展开的小典故。在PSP版本作中的“幻想影院”模式中，大家同样可以了解到这些小典故。电脑在为大家讲述这些典故时，还配以了优美的音乐，给玩家们营造了一种充满幻想的意境。



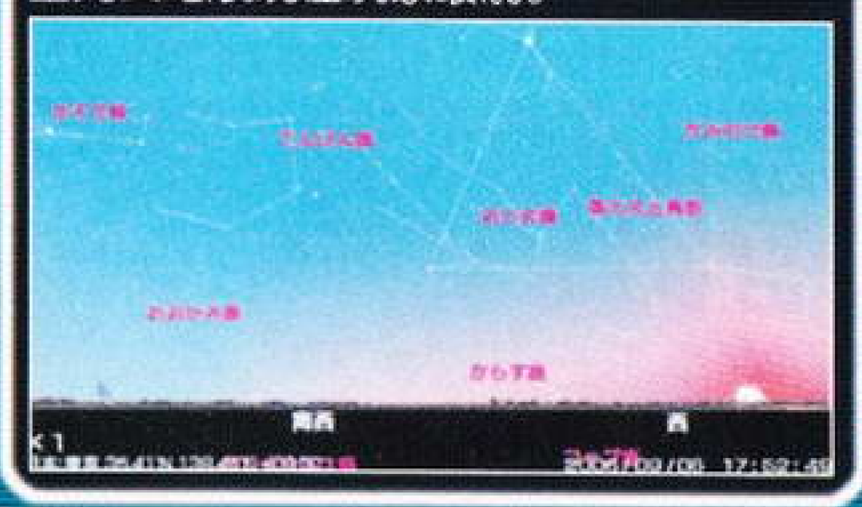
▲玩家可以从15条以上的“星星故事”中选择自己感兴趣的来欣赏。



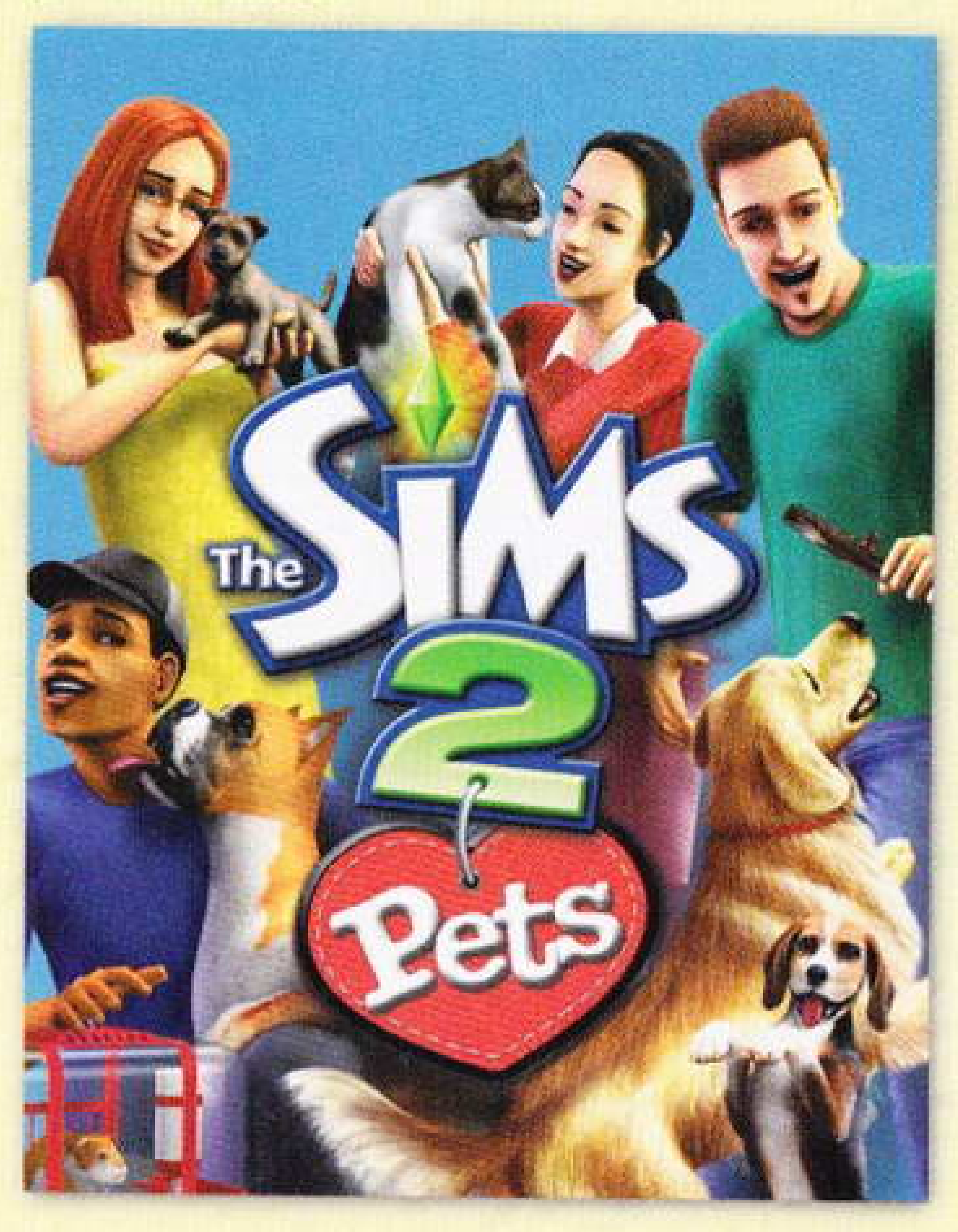
▶由天琴座中的织女星、天鹰座中的牛郎星以及天鹅座中的天津四构成的“夏季大三角”，你不想了解它们的故事吗？

首款 确认对应GPS接收器的PSP的软件！

据最新消息表示，本作确定将对应于10月发售的PSP专用GPS接收器。通过GPS接收器，游戏会自动检测到玩家当前的所在位置，并将在该位置能观测到的星空完美地展现在玩家眼前。



文 软饼干



模拟人生2 宠物情缘
The Sims 2: Pets
◆EA◆SLG◆预定2006年10月2日◆美版
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：13岁以上
PSP

模拟人生2 宠物情缘
The Sims 2: Pets
◆Konami◆ACT◆预定2006年10月17日◆美版
◆人数未定◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：13岁以上
NDS

自从任天堂创意大作《任天狗》席卷整个掌机游戏市场后，游戏界内的"宠物游戏"战争可谓是欲演欲烈，各个厂商都虎视眈眈地盯着这块大蛋糕，各种版本各种风格的"宠物游戏"如雨后春笋般地冒了出来。如今"《模拟人生》系列"的衍生产物《模拟人生2 宠物情缘》也随即公布了，这款充满着西方风格的"宠物游戏"到底合不合亚洲玩家的口味呢？大家看过之后心里应该就有答案了。

《模拟人生》转战宠物游戏市场

"《模拟人生》系列"在PC平台发展势头良好，也深得PC玩家们的拥护。去年年末，在PSP平台上推出的《模拟人生2》移植版也广受北美掌机玩家们的好评。而此番计划推出的PSP版《模拟人生2 宠物情缘》，其作为《模拟人生2》的升级版本，故事内容上发生了大转变，从原来的"社交大战"变为了"猫狗大战"。

PSP版《模拟人生2 宠物情缘》的游戏主角变成了动物，玩家可以在狗、猫、鸟和其他一些小动物中任意选择来进行饲养，以此来带给玩家们更多的欢乐。游戏中的宠物外型是可以根据自己的要求来随意设计的，这是和其他宠物游戏最大的不同点。你可以把自己的小狗设计成自己最满意的样子，又或者也可以夸张地把小猫设计成老虎一样威猛。



▲宠物设定界面。

在游戏开始后，你便可以着手设定你宠物的大致品种，游戏中预存了大约40种品种纯正的动物，也可以按需设定宠物的的身体、头、流行元素、皮肤颜色、性格和名字等，只要你想得到的都能满足你。其中的流行元素选项可以对宠物进行装扮，帮猫猫狗狗们佩带各种装饰物等。而性格设定则是最有意思的，懒惰还是勤奋，傲慢还是友好，聪明或是愚笨，温顺或是带有攻击性，这些都能在游戏开始前预先设定好。

玩家需要和宠物们进行交流，可以逗它们玩，各种迷你游戏的设计也非常有意思，比如扔飞盘或是棍子，让狗狗去叼回来；帮宠物洗澡；轻声呼唤宠物的名字等。而如果你对宠物不理不睬的话，它们可是会发脾气的，到处乱窜不说，小心把你的真皮沙发给抓烂了，你哭都来不及哦。



设施齐全的宠物小镇

游戏中还设置了各种与宠物相关的设施，城镇中拥有面包店、玩具商店和宠物市场。玩家可以带着宠物去逛街吃饭，买玩具给宠物玩，又或者再买一条宠物来陪伴你原来的宠物，让它们成为好朋友。





叼木棍的游戏



与狗狗打招呼



宠物可以进行繁殖，当你饲养的宠物到了生育年龄时，便可以考虑繁衍下一代了。而宠物本身是有生命周期限制的，当到了一定年龄后便会寿终正寝，这也是为什么本作针对玩家年龄是13岁以上而不是全年龄的原因。

NDS版的特点在乎触摸指令功能

NDS版的《模拟人生2 宠物情缘》与PSP版在内容上有所不同，在该版本中玩家将扮演一名兽医，游戏内容也更多地集中在与宠物的互动交流上。游戏中的狗和猫都各自有9个品种，利用NDS的触摸屏功能，可以控制宠物与各种物品进行互动。如果玩家想检查动物的心跳，触控笔就是你的听诊器。给宠物进行互动时，宠物也将有不同的表现。游戏中拥有宠物好感度设定，如果你经常逗宠物们玩，那么好感度值便会上升，但如果你带它们去打针或是进行X光检查，那么它们将会非常讨厌你。





▲点击下屏指令进行操作。

丰富的迷你游戏



宠物病房

NDS版的《模拟人生2 宠物情缘》内大致分为三个区域：玩家的家、病房和公园。在家中将和其他模拟游戏的类型差不多，玩家可以利用游戏中超过200个的装饰配件来点缀自己的家和办公室。另外家中共有11个小游戏，其中最有特色是烹饪游戏，你可以边看菜谱边利用触控笔来进行烹饪操作。

镇上的居民会带他们生病的宠物起来看病，当你检查完毕后，必须得到宠物主人的同意才可以进行治疗。由于病房内只能存放三只病宠物，所以那些病情不是太严重的动物必须送回各自的家。病房就是你的收入来源，玩家必须好好处理这些事。在闲暇时刻，玩家便能在公园中溜狗闲逛了，与其他居民进行宠物交流，这时玩家将会真正体会到这款游戏的精髓。

国际联盟与海尔星人的战斗还将继续，侵略与反侵略的战争进行到白热化阶段！

在40辑中已经介绍了《杀戮地带 解放》的大致情况和相关内容。这款战略动作游戏的游戏方式将与前作完全不一样。现在就这些问题，《杀戮地带 解放》的游戏负责人Mathijs De Jonge(以下简称MDJ)接受了著名游戏网站IGN的采访。



文 软饼干



杀戮地带 解放
Killzone：Liberation
◆SCEA◆ACT◆预定2006年10月31号◆美版
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定


相关报道 Vol.40 P28

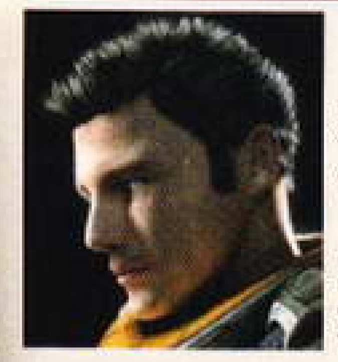
战争中的人物

GENERAL ARMIN METRAC



海尔星帝国高级将领。他是一名为达目的而不则手段的男人，残忍暴力是他解决问题的常用手段。他的部队将面临ISA增援部队的反攻。

TEMPLAR



国际联盟军（ISA）上尉，是一名坚强的军人，同时也是Vekte星球的英雄。作为一名战术专家，他将要面队的对手将是海尔星将军METRAC。

RICO



出生于Vekte星球，由于目睹了家乡和朋友们惨遭海尔星人的践踏，所以极度憎恨海尔星人，于是便拿起武器加入了军队。

EVELYN



国际联盟军（ISA）的武器研究员。作为本作新增的人物，她在战争中将起到关键作用。

海尔星士兵



驻扎在Vekte星球南部的部队，这支部队都装备了先进的光刀和盾牌，作战能力不可小视。

战斗犬



海尔星人的作战犬，将配合步兵投入到侵略战中，速度快且杀伤力巨大。

访谈内容

问：《杀戮地带 解放》(以下简称《解放》)是一款什么类型的游戏呢？

MDJ：《解放》将是一款纯粹的战术射击游戏，并且是专为PSP而量身定做的。故事发生在PS2版结束后的两个月，支援舰队虽然已经到达，但METRAC将军指挥的海尔星军队依旧盘踞在行星南部地区，Templar上尉被派去粉碎METRAC将军的部队。



问：为什么将原来PS2版的FPS类型改为现在的第三人称类型？

MDJ：大胆地把第一人称类型改为第三人称类型，只是想把《解放》改造成另外一种令人耳目一新的游戏。为了达到这个效果，我们增加了很多有趣的东西，比如战术指令和更加细腻的视觉效果。另外还有一种全新的智能视觉系统，可以通过画面自动调节来带给玩家更强的视觉冲击。

问：开发小组将针对《解放》的哪些部分来进行调整？

MDJ：《杀戮地带》中有着许多不完美的地方，高潮部分很不错，不过庸俗的段落也不少。我们针对前作难度和语音进行了调整，并继续保留和改善游戏的武器、人物造型和故事情节。

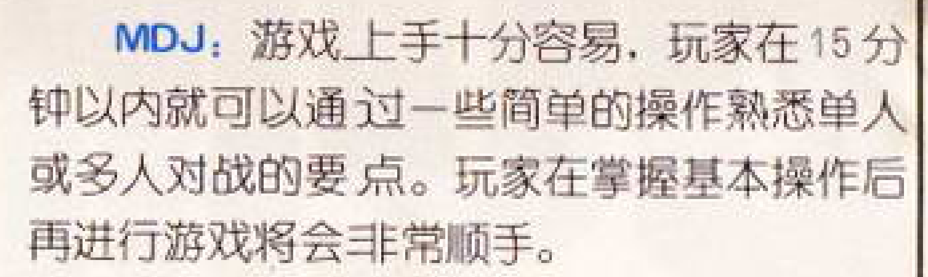
问：你们如何将《解放》定位为一款优秀的掌机游戏？



MDJ：游戏上手十分容易，玩家在15分钟以内就可以通过一些简单的操作熟悉单人或多人对战的要点。玩家在掌握基本操作后再进行游戏将会非常顺手。

问：关于《解放》的战术系统，有什么可以告诉大家的吗？

MDJ：第三人称能很好地为玩家提供一个大致的战场总览，让战术的运用变得更加简单明了。本作能够通过战术指挥系统指挥战友协助你进行任务，玩家不管是通过战术指挥或是直接单独行动，战友都会给予你很大的帮助。



问：关于多人对战，有什么值得期待的地方？

MDJ：多人对战模式是游戏的重点部分。利用PSP的无线Ad-Hoc功能可以让两名玩家进行联机游戏，并允许最大6人进行多人对战。除此之外还加入了一些新的要素，比如体力补充、武器补给站等，这些将成为多人对战中非常重要的设定。

问：在《解放》中，会有哪些新武器和道具？玩家对这些内容比较感兴趣。

MDJ：《解放》中有着造型各异的新式武器，比如带有炸弹的弓箭、新式火箭筒、新式火焰喷射器以及遥控地雷等。玩家还可以驾乘配备了武器的交通工具来通过各种障碍物，两名玩家可以在合作模式中共同驾驶战车进行突击。

DQM
DRAGON QUEST MONSTERS-Joker

勇者斗恶龙 怪兽统领者

ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー

◆Square Enix◆RPG◆预定2006年内◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

NDS

尽管本作的标题已经公布多日，但详细消息依然在近期才陆续放出。“《DQM》系列”作为《DQ》的一个旁支，一直和掌机平台关系密切。在冒险的同时将各种敌方怪物收为同伴并加以培养可谓游戏的最大乐趣，下面就来看看NDS平台的《DQ》第一作有什么样的表现吧。

文 胧月

主人公

鸟山风格，或者说龙珠风格明显的银发少年，从打扮上看是修行者、旅人那一类。作为本作的主人公，除了发型失败一点外，总体看上去感觉还不错。最为醒目的应该是左手中指的指环，这枚“招募指环”是被神选中的怪兽统领者的身分象征。

冒险的据点——阿尔卡波瑞斯岛

◀ 怪兽统领者的活动据点，表面上看来是很祥和的城镇，实际上这里另藏了不为人知的一面。



360度自由旋转视角，全新《DQM》登场！

终于见到游戏的实际画面，可以看到本作采用了与《DQ Ⅷ》相同的第三人称视角，画面也完全3D化。锯齿相对较为明显，不过在《DQM》这个系列上已经算跨出了很大一步，总体效果也算不错。地图上的怪物是完全可见的，意味着玩家可以摆脱那烦人的"踩地雷"吗？



▶第一眼看上去还以为主角身后的"砍首族"是我方同伴，而实际上则是在追杀我们的主人公。





我们才是主角！

毫不夸张地说，本作中那个传统意义的主人公并非活跃在一线的正角，怪兽们才是最为耀眼的团体。



怪兽升级

怪兽升级后便能获得一定数量的技能点（Skill Point），玩家可以将这些点数自由分配，对该怪兽的各项数值加成。通过这种后期培养，可以出现即便是相同的怪兽也会出现能力完全不同的状况。



目标是最强，募集怪物吧！

将各种各样的敌方怪兽收编到自己阵营是《DQ》整个系列的特色和亮点所在。不过本作和传统《DQ》不同的是，要想将怪兽降服，必须使用一种叫作“招募Attack”的特殊攻击，这样就有一定几率将其收为同伴。本作的最大目的，就是收集强力怪物组成玩家自己的战斗阵容，通过游戏对应的Wi－Fi通信功能和其他玩家一较高低，成为最强的怪兽统领者。



招募Attack



▲主人公将招募戒指的力量给予同伴怪兽。



▲怪兽得到这种不可思议的力量后，就具备了发动“招募 Attack”的能力。



▲以“招募 Attack”攻击敌人。



▲发动“招募 Attack”的怪兽等级越高，越容易将敌方怪兽成功招募。

光靠招募是不够的！怪兽育成最大奥义率先公开

招募敌方怪兽只是强化实力的初级步骤，而依靠升级来提高怪兽能力的方法也显得比较辛苦。这里就要重点介绍“《怪兽篇》系列”中经典的怪兽合体系统了！本作中的合体比起某些同类游戏，如《真·女神转生》等要相对简单许多，两个到达一定等级的怪物就可以拿来进行合体。

合成范例

史莱姆

《DQ》中的初级怪物，可谓人见人欺。不过也正因如此，其俘获难度也相当低，而回复魔法也是它的一个优点。



火龙

能够使用各种火焰攻击的强力怪兽。



骸骨战士

左手持剑的不死系怪物，除了剑的物理攻击外，还会能让敌人即死的咒语。



亡灵剑士

这次跟火龙组合的是擅长多种剑技的亡灵剑士。





二者一经组合……就合成为史莱姆骑士了。



经过组合后则是更为强大的白骨龙。

这里需要提醒一点，本作合体系统比较体贴，玩家在进行怪兽合体前就能预知到诞生的新怪兽的种族、样子以及各项数值。从右图我们可以注意一下白骨龙名字下方的“RANK”字样，该处表示了此怪兽的等级，应该跟强度也直接挂钩。





技能继承

通过合体而诞生的新怪兽在拥有自己特技的基础上也会继承父母的技能，我们还是以白骨龙为例来看看技能是如何继承的吧。

右图的下屏显示了目前白骨龙可以继承的三种技能，这些技能继承之后，在此基础上继续分配技能点还可以衍生出新的技能。而此时光标选定的“封印雾”技能则显示了详细的进化可能性。按照指示分配足够的技能点，就可以学会四种新技。





合体结果的多样性

前文已经列举出史莱姆和骸骨战士合体后可变成史莱姆骑士，然而实际上，该两种怪兽合体后的选择并非仅仅这一种。除了史莱姆骑士外，它们还有可能变成彷徨铠或者顽皮鼹鼠。当然，合成哪一种完全由玩家决定。






文 LIKY

FINAL FANTASY III

ファイナルファンタジーIII

最终幻想III
ファイナルファンタジーIII
◆Square Enix◆RPG◆预定2006年8月24日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆5800日元
◆对应任天堂Wi-Fi连接◆推荐玩家年龄：未定
NDS
相关报道 Vol.28 P10/Vol.39 P7/Vol.40 P50/Vol.41 P34/Vol.44 P32

连续报道了多回，游戏的发售已经近在眼前，本次将是最后一次的“前线”报道，不过内容依然精彩。这次将会介绍游戏中的乘物，以及召唤魔法的详情，还有职业组合方面的情报，大家可不要错过哦。

前线报道最终回 更多详情一举披露

第四主人公公布

效忠国王的忠诚士兵

因格兹

之前陆续介绍了3名主人公，这次第四主人公——因格兹的身分也曝光了。因格兹是萨森城忠诚的士兵，而且极有才能，在萨森城他的勇敢和冷静为所有人敬佩。在鲁内斯一行人来到萨森城拜访国王时，因格兹与他们相遇了，随即他便加入了队伍。因格兹还有一位兄长。



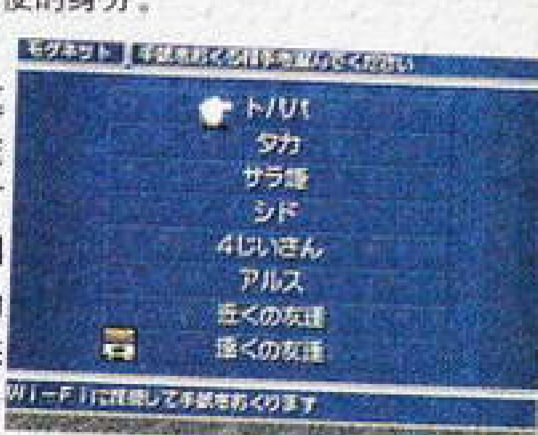


▲因格兹是一位处事冷静的少年，从他的话语便可看出这一点。

莫古利通信

上一辑提到过莫古利神秘身分问题，本次情报终于公开了。在各个地点出现的莫古利从事着“莫古利通信”的事务，担负着一些情报交换的任务。在本作中，玩家可以与NPC角色进行书信来往，而莫古利相当于信使，当玩家从莫古利那里收到NPC角色的来信后，可以获得新情报，并触发新事件。

▲莫古利在很多村子都可以见到，原来担任信使的身分。



▶与莫古利交谈后，可以收到NPC角色的来信。



▲获得情报后，前往相应地点便可触发新的事件。

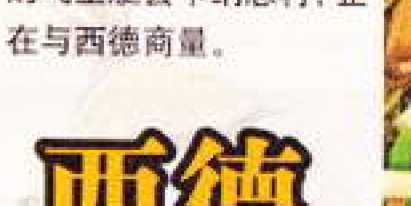
利用 Wi-Fi 与好朋友通信吧

除了与游戏中NPC角色通信外，玩家之间还可以利用NDS的无线功能或者Wi-Fi功能来通信，就算相隔千里，也可以上网与好朋友交换情报、互相问候等等，是不是很令人期待？

副成员再次公开

▶主角一行人要搭乘西德的飞空艇去卡纳恩村，正在与西德商量。







▲前往卡纳恩村的路上有一个巨大的岩石挡路，西德竟然要开飞艇直接撞过去。

飞空艇之父

在“《FF》系列”中始终活跃的传奇角色，是发明飞空艇的人。在本作中，西德自从结婚后便一直生活在卡纳恩村，过着平和的生活，如今已是白发苍苍的老人，但是在遇到鲁内斯等人后，他心中的冒险热情再次被点燃了，飞空艇在他的操纵下再次升空……



▲惊险一幕！飞空艇直接撞过岩石。





侍奉着水之水晶的巫女，沉默寡言，给人神秘的感觉，使命感非常强。在这个世界上，只有她有能力让水之水晶的光辉复原。



▲主人公一行在冒险中与艾丽亚相遇，了解到水晶的一些情报。



▶副成员会随机乱入战斗，帮助我方战斗。艾丽亚能够使用回复魔法。

游戏中的乘物大公开

随着游戏的进行，各种各样的乘物会陆续登场，陆行鸟、飞空艇、独木舟……这些各具特色的乘物令冒险更具传奇色彩，下面就来给大家介绍一下游戏中的各种乘物。

陆行鸟

“《FF》系列”著名的乘物，生活在森林中，性格温顺，跑起来相当快。



西德的飞空艇

大发明家西德制造的飞空艇，是他最引以为豪的东西，不过飞行高度较低，稍高一点的岩山便飞不过去了。



维京人的海船

维京人制造的海船，被命名为“进取号”，在FC版中这艘船后期被改造成为了飞空艇，不知道本作是否一样呢？



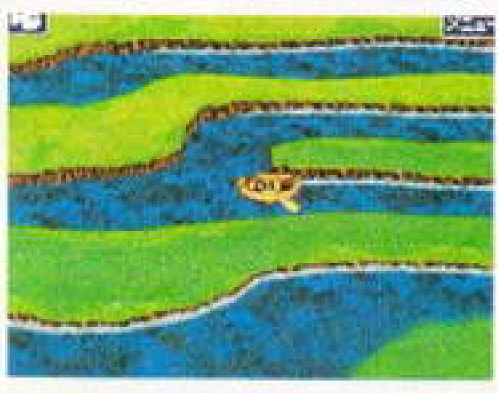
鹦鹉螺号

速度相当快的飞艇，具备流线型的外形，性能一流，而且还能在海底航行。



独木舟

能够在河流和湖泊中航行的独木舟，采用了可折叠的设计，所以能随身携带。



无敌号战舰

外形巨大的飞空艇战舰，舰上搭载了多种设施，巨大的胖陆行鸟也在这艘舰上。





新职业再度披露

拥有强韧的体魄的战士

力量、速度、体力等数值很高的格斗专家，跟武僧一样，不能装备武器，直接用拳头与敌人战斗。

空手家

特技：蓄力一击

◀▲空手家的特技是“蓄力一击”，使用后本回合“蓄力”，不能行动，下一回合发出威力巨大的强力一击。

召唤魔法详情披露

《FF Ⅲ》中的召唤魔法根据释放者的职业的不同分为“黑”、“白”以及“合体”3 种属性，就算是同一个召唤兽，如果属性不同效果也不相同。白属性的召唤魔法具备回复以及辅助效果，黑属性召唤魔法具备攻击效果，而合体属性的召唤魔法威力极大，能发挥召唤兽的潜在力量。游戏中，能使用召唤魔法的职业有幻术师、贤者和魔界幻士 3 种。其中，幻术师和贤者能随机使出“黑”或“白”的召唤魔法，而魔界幻士是惟一能够使用“合体”属性召唤魔法的职业。

冰精灵西瓦重现

“《FF》系列”中最著名的召唤兽——冰精灵西瓦，以冷艳性感的外形给众多玩家留下深刻印象，在新生的《FF Ⅲ》中，她又是怎样的表现呢？



▲在完全 3D 化的 NDS 版《FF Ⅲ》中，西瓦身姿一如往常般冷艳迷人。



▲因格兹发动了召唤魔法，冰之精灵西瓦即将出现。

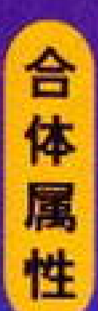
不同的属性，效果不同



▲西瓦释放出冰冻射线攻击敌人。



▲西瓦释放出催眠光线，使敌人睡眠。




◀西瓦释放出巨大的钻石冰尘，攻击敌人全体。

能使用召唤魔法的 3 种职业

贤者　幻术师　魔界幻士

利用乐器和歌声战斗的职业

特技 唱歌

音乐的专家，通过演奏竖琴或者唱歌来进行战斗，攻击敌人（噪音？），或者给我方回复、支援（仙乐？）。



▲吟游诗人的特技是“唱歌”，使用旋律来战斗的技巧。



吟游诗人

多彩的职业组合

《FF Ⅲ》最大的特色就是职业数量相当丰富，在冒险过程中，玩家可以让队伍成员自由转职不同的职业。而且NDS版在原来FC版的基础上又调整了各职业的平衡性，加入了众多的职业特技，令不同职业的差异更加明显。如何搭配成员的职业组合，令战斗更有效率，正是游戏的魅力所在，下面介绍4种最典型的职业组合方式，让大家看看本作这方面的魅力。

平衡型

近战有战士和武僧，远攻有黑魔道师，后面有白魔道师负责回复和辅助，这是相当平衡的职业搭配，攻防一体，如果想让战斗轻松保险一点，用此职业搭配最好了。



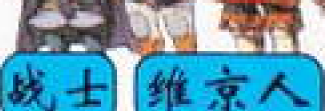
战士 黑魔道师 白魔道师 武僧



攻击型

空手家、维京人、战士全都是前排的肉搏型职业，而狩人可让后排的敌人无处躲藏，以此职业搭配可获得横扫敌人的快感，不过因为队中没有回复型职业，要多准备回复道具才行。





空手家 狩人 战士 维京人



守备型

队伍中的4人全都拥有回复、辅助系魔法或特技，可以放心战斗，HP不足时可以随时回复，不过队伍整体攻击力低下，任一场战斗都可能是持久战，适合慢性子的玩家。

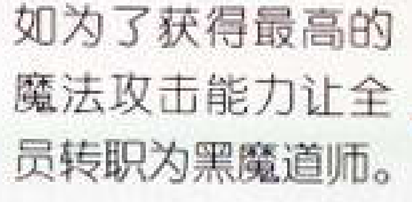


白魔道师 赤魔道师 赤魔道师 吟游诗人



4位一体型

所谓“4位一体型”就是队伍中的4人全都转职为同一类型职业，由于队伍能力比较极端，一般只在特殊情况下应用，比如为了获得最高的魔法攻击能力让全员转职为黑魔道师。





▼玩过FC版的玩家应该还记得这个难缠的BOSS吧，如果不将全员转职为龙骑士，要打败它可是相当困难的。

▲全员都转职为黑魔道师，对付怕魔法的敌人这个组合最有效。

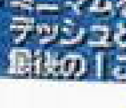
前期的故事、舞台介绍

小人村托扎斯村



◀从老人那里得知，缩小术魔法在德修的手上。

主人公一行要前往小人国的村子——托扎斯村，不过要进入那里必须要学会“缩小术”魔法，在一位老人那里打听到情报，缩小术魔法在流浪剑士德修那里，看来必须得先找到德修才行。





▶找到德修后，他爽快地将缩小术魔法给了主人公。



▲从一个小人那里得知了托扎斯村的入口在南边的森林里。

▶在托扎斯村打听到维京人秘密基地的情报。

▲使用缩小术后，主人公一行变为小人，成功进入了托扎斯村。

维京人的秘密基地

在海边一个洞窟内聚集着大批海之勇者——维京人，这个洞窟是他们的秘密基地。最近因为大地震的原因，海上出现了暴乱的海龙，他们不敢再次出海，只有整天呆在洞窟内喝酒。主人公的到来令维京人的首领非常高兴，他请求主人公前往有神龙长眠的内普特神殿，去平息海龙的愤怒。



▲主人公一行进入维京人的秘密基地，得知了海龙暴乱的事情。



▲在秘密基地附近的海面上果然遇到了暴乱的海龙。

内普特神殿

为了平息海龙的愤怒，主人公一行来到了内普特神殿，在一个巨大的龙头前，他们使用缩小术进入龙口……

▲在神殿中巨大的龙头前，阿尔库发现龙口似乎可以进入。

▼德修提出可以使用缩小术进入龙口，但是战斗会变得异常艰苦。



▲变为小人后，对付敌人只能使用魔法才能奏效。



文 铭风

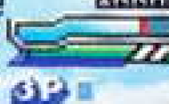
《死神BLEACHDS 驰骋苍天的命运》作为一款对战游戏，以良好的操作感和爽快淋漓的连续技而受到大家的好评。现在，游戏的续作也将在NDS上登场了，游戏依然由前作的开发公司财宝来制作。系列的第二作将被大大强化，不但增加了众多新角色，同时也调整了角色间的平衡度。

死神BLEACH DS 2nd 黑衣闪现的镇魂歌
BLEACH DS 2nd 黒衣ひらめく镇魂歌
◆SEGA/Treasure◆FTG◆预定2006年冬◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
NDS



众多魅力新角色登场







自游戏的初代推出后已经过了很长时间了，在这段时间内，原作动漫画的故事都发展得十分迅速。作为以原作动漫画的人物为主要卖点之一的本作，当然也会加入众多原作中的人气角色。从图片中我们可以看到左边是黑崎一护和日番谷的万解形态，右边是蒲原和斑目一角，这四名角色都没有在前作中登场，相信在新作中新角色的数量不会让大家失望。

和虚的壮烈对决



◀ 某些关卡要和众多小虚进行战斗，很有挑战性。

▼原作中主角的仇敌也会登场，操纵主角的你是否会陷入苦战呢？



在前作的剧本模式中，你能够体验到原作那些经典的对战场面，同时在满足一定条件后，还会出现隐藏剧本，增加了探索的乐趣。当然，在新作中这个设定也获得了保留，不过战斗的内容可不仅仅是角色之间的对战，还有和虚(恶灵)之间的战斗，让你体会到不一样的感觉。

利用Wi-Fi网络来通信对战

本作和前作一样，依旧对应无线Wi-Fi网络，能够让全世界玩家都在一起进行对战。不过相对前作，本作在软件上做了调整，让玩家们的连接更加流畅。

◀ Wi-Fi连接画面，本作在前作的基础上做了改良。

灵符系统大幅度强化

《死神BLEACH DS》的特色之一就是在战斗中能够使用灵符，灵符的种类十分多，有替我方角色增加能力和添加辅助效果，也有降低对手能力的，点击触摸屏可轻松使出。而本作中灵符系统获得了大幅度的强化，原本在下屏显示的，可选择使用的灵符数量由2枚变为了4枚，让战斗更有战略性。同时游戏中还新增了众多新的灵符，比如挑衅禁止等等，配置合适的灵符必定能让战斗更加有利。



◀图中日番谷所使用的挑衅禁止是本作中新登场的灵符。



▶从画面中可以看到可选择使用灵符数量变为了4枚。

制作人访谈



制作人 本山真二

所属SEGA第二G.E研究开发部。现在担任SEGA方面《死神BLEACH》相关游戏的负责人。



制作人 前川正人

开发商财宝公司的社长，财宝公司开发的所有游戏的负责人。

——这次的新作中，任务模式追加了很多要素了吧？

本山真二：本作的故事是前作的继续，所以会追加一些全新的东西。

前川正人：由于前作基本的游戏内容都是4人对战，所以想在任务模式里体现一下单人游戏的特殊之处。所以这次考虑了操纵角色来和虚来战斗，玩家要击败大量小虚，同时还要打倒最后的巨大虚，可能更像动作游戏吧。

——前作登场的旧角色会做什么改变吗？

本山真二：会重新调整旧角色的平衡性，追加一些新技能。比如前作日番谷等角色的超杀里有万解形态的技能，这次由于有了专用的万解角色，所以会将这些技能换掉。

——将选择使用的灵符数量增加到4个的理由是什么？

本山真二：主要是为了游戏的平衡性。

前川正人：作为一款对战游戏，如果灵符系统设定得不好的话很容易破坏战斗的乐趣。前作的这个方面就做得不太好，有些灵符在战斗中非常实用，所以我们这次会做调整。而增加到4个的话主要还是提升游戏的战略性，由于灵符是游戏的一大特色，所以还是希望所有玩家都不要忽视灵符的作用。

——Wi-Fi通信对战被强化了吗？

前川正人：主要还是就通信环境而进行了调整，前作的对战效果并不是很好，而在本作中我想大家能够比较愉快地来进行对战。

——最后对读者说两句吧。

前川正人：前作受到了玩家的好评，我们很感谢大家。本次的新作的开发阵容一如既往地强劲，同时相比前作游戏有着众多强化之处，新系统和众多新要素，游戏角色也增加了很多，大家一定会喜欢的。

文 胧月



幽游白書DS

尽管富坚大神已经跟“不厚道”、“拖稿神”等字眼永远摆脱不了干系，可这鬼才还继续以凭借着仅仅两三部作品就可以一生吃穿不愁的可耻行径刺激着广大辛苦劳作的工薪阶层，是以笔者每当看到《幽白》或《猎人》的游戏公布，就眼角一跳：“他又赚了。”

幽游白书DS（暂名）
幽游白书DS
◆Takara Tomy◆A・RPG◆预定2006年9月◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
NDS

前言罗嗦那么多，想验证的无非是“经典就是经典”这无可颠覆的俗话。自少年热血漫画改编来的游戏一般都走FTG、ACT和RPG这三种类型，《幽白》在NDS上即将登场的本作就是一款动作RPG，主线剧情节选了原著中人气最高的“暗黑武术会篇”，即使是魔界最强魔头都无法轻易打败的无敌四人组会有怎样的表现呢？

可使用4名角色！

基本游戏方式是操纵角色在地图上移动，同时攻击出现的敌人。操作并不复杂，每个角色的招式都很有个性，攻关角色也可以自由从4名主角中切换。



▶根据不同的情况切换最为适合的角色登场，难道解谜中也会用到？

◀普通拳击，对付杂兵的最通常技巧，适用于各种场面。



▲连续拳击，连续按键即可使出，非常方便的高威力攻击技。

主人公 浦饭幽助

原著主角，拥有大多数白痴主角所欠缺的精明大脑，并且其行为之无规律性已经超越到神佛的意料之外。身为一名不良少年，幽助在某次车祸中意外身亡后被小阎王任命为灵界侦探，继而涉及到各种复杂的事件之中。在本作里，幽助的能力比较平均，攻击和防御都算不错，不过由于灵力很低，所以能够发射的灵丸数目有限。

桑原和真



跟幽助不打不相识的真正热血男儿，拥有四个人中最高的防御力与HP，打不死的小强类型。(根据此类特性怎么看怎么觉得他才是主角。) 能够划开异次元的次元刃是他的招牌技巧，但是在游戏中他的攻击力比较低，典型的血牛型角色。



▲灵剑，能够攻击到远处的敌人，猜想"Hit&Run"应该是他的主流打法。

飞影



高攻低防的敏捷型角色，操作不当会很快挂掉，熟练后攻关起来便会非常犀利。飞影在使用邪眼的力量后就可使用强劲的"邪王炎杀拳"，不过大家最期待的应该是那条飞翔的霸气黑龙吧，不知道我们能不能在本作看到呢？



▲魔界的剑术攻击，很直观地就能看出攻击频率之高。

藏马



真身是妖狐，平常以人类"南野秀一"的姿态展现给世人。四人组中的军师级人物，能力是操纵人界和魔界的各种植物。游戏中他的攻防能力都非常一般，但灵力(或者说"妖力")是四人中最强的，使用各种特殊技是其正道打法，但因此使用难度也会相对较高。



▲通常攻击，即便面对很平常的敌人，打起来都显得很是吃力。



▲蔷薇棘鞭刃，将一朵蔷薇变作鞭子使用，使用时需要消耗灵力。

原著剧情回顾

鉴于本作的RPG性质，情节上可以说相当完整。从幽助的车祸事件开始一直到幻海的收徒测验，这部分内容皆以剧情对话交待而过，之后游戏才真正开始。



▲灵界的引路人牡丹，除了交待剧情外，她还活跃在其他各个场合。



◀灵光波动拳的达人武术家幻海，游戏也是从她的入门生考试正式开始。

▶考试其中一项是猜拳，打打杀杀果然不是RPG的全部。



BOSS战开始！使用你的触摸屏！

当遇到BOSS战一类的重要战斗时，游戏的战斗方式会切换到"触摸屏模式"。此时，无论攻击还是防御都要用触控笔来完成，而画面也比平时的杂兵战华丽很多。下面就让我们来看一看游戏初期幽助和乱童的一场战斗吧。

乱童见参

乱童

「まだまだ、楽しませてもらいますよ」

伪装成小沙弥的乱童也渴望得到灵光波动拳的奥义。在真身被识破后，他也现出原形和桑原、幽助一战。

防御操作

乱童发动攻击后，触摸屏上会出现妖气丝，点击妖气丝上面的红色圆圈即可完美防御他的攻击。

反击开始

をまるくこすって
霊力をためろ！

ぼたん

「幽助！とどめの霊丸だよ！」

这时轮到幽助发动灵丸攻击，上屏会给予玩家操作提示。

灵 丸！

在触摸屏上的红色圆圈部分不断地画圆，即可蓄积画面上方的灵气槽。能在规定时间内蓄积到一定量的话，灵丸就会成功发动。

强 敌



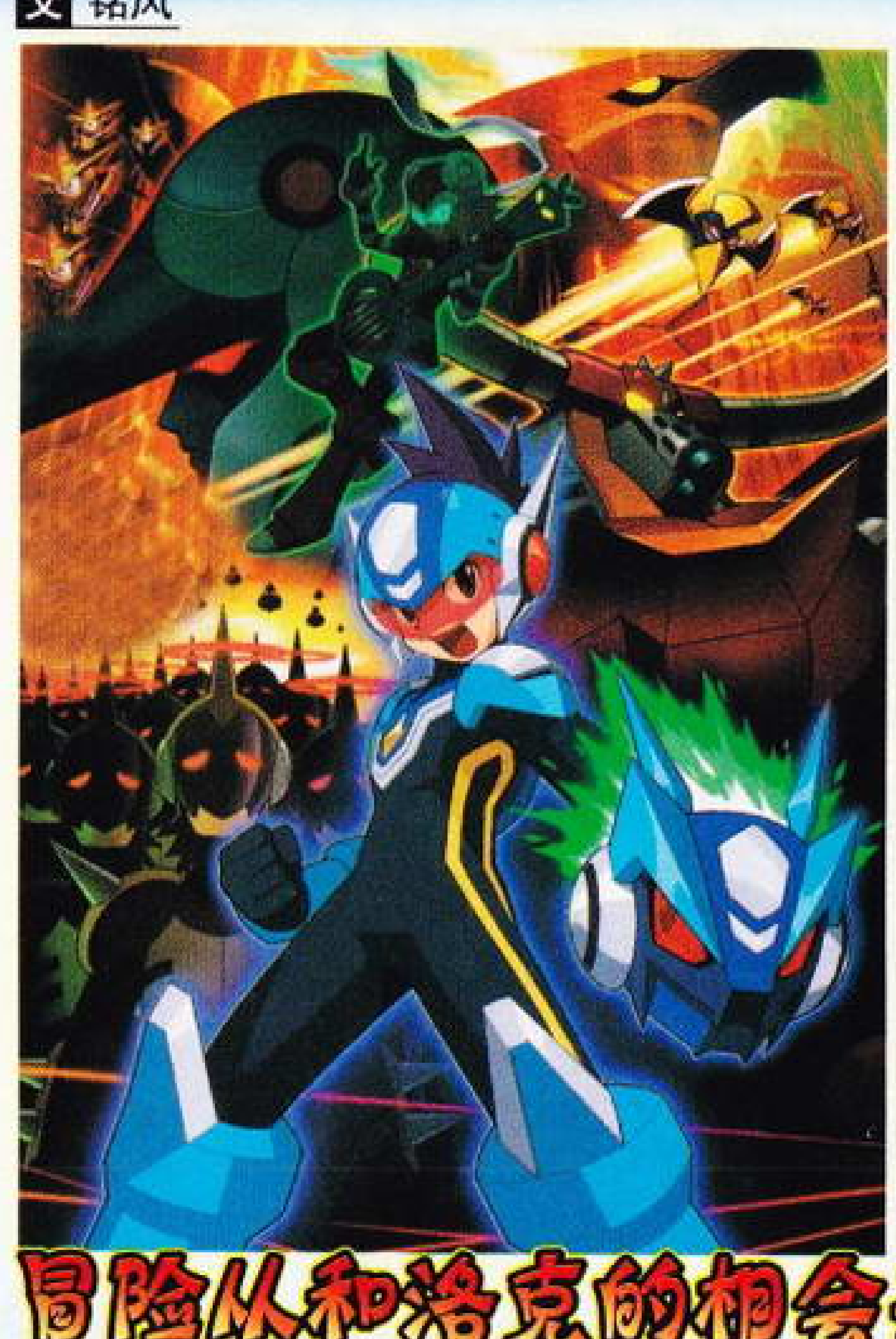
战斗的化身

户愚吕（弟）

几十年前曾和幻海组队赢得暗黑武术会的冠军，同时也跟她有着一段微妙的爱情。然而，为了获得永生与力量，他转生成为拥有强大战斗力的妖怪。自由操纵全身肌肉是他的特技，也因此带来无穷的破坏力，是《幽白》"暗黑武术会篇"的核心敌人。



文 铭风



流星洛克人

流星のロックマン

◆Capcom◆A·RPG◆预定2006年冬◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

NDS

为纪念洛克人诞生20周年而推出的纪念作品《新生洛克人》的正式名称确定下来了，那就是《流星洛克人》。在这款作品中，玩家将体验到电子洛克人的全新故事。本次前线将为大家介绍游戏的序章故事和一些基本系统。

冒险从和洛克的相会开始

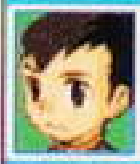
小学5年级学生星河昴在受到3年前事件的打击后一蹶不振，一直不去学校。这天，同学们像以往那样来叫他前往学校，但他还是不去。之后十分突然地，走在路上的他看到了谜之光，并被这个光所打中了。清醒后的昴发现身旁战立的是正在受电波病毒袭击的狼洛克。于是，昴便开始了和电波病毒的战斗。

星河昴

主角

11岁的少年，读小学5年级。梦想是和身为宇航员的父亲一样，成为坚强且富有正义感的人。自3年前父亲行踪不明后一直无法振作起来。







▲虽然班长依旧带领两位同学来开导昴，但昴没听两句就立刻调头离开了。





▲在当天，父亲的后辈天地守来找昴说话。这是故事发生的前兆吗？

变身为洛克人！在两个世界中冒险！

通过上次前线大家已经知道了，本次的故事舞台是一个电波世界和现实世界交错的世界。在初次遇到狼洛克后主角就可和它融合，变身为洛克人。在未融合的状态下，主角就在各个地方冒险，而一旦变身为洛克人后，你就可以看到电波世界所特有的移动道路，并可穿梭其上。

自称是居住于FM星的FM星人，了解昴的父亲的情况。就是因为这个原因而遭受电波病毒袭击的吗？



狼洛克

▲由于昴带上了父亲所制造的绿色眼镜“ビジライザー”，所以能够看到狼洛克的样子。

现实世界

电波世界



从两个画面中可以看到两个世界是重叠的。只有变身为洛克人后才能进入电波世界。值得注意的是上屏幕表示的是角色状态，不知是否有利用触摸屏的机关出现。



▲不但双臂会冒出熊熊的火焰，战斗中也会使用火焰喷射。



▶直线突进攻击，碰上这样的攻击只有闪开了。

强敌 火焰牛

拥有牛的姿态，也是FM星人和人类的融合体。不过体型上十分巨大，是洛克人的几倍，擅长使用直线的突进攻击。

全3D化让临场感大增！打倒电波世界的敌人！

作为“《EXE》系列”制作小组的全新作品，游戏虽然在世界观上做了些许改变，但还是继承了“《EXE》系列”的方格场地和利用卡片攻击的战斗系统。不过，由于机能的提升，游戏的画面也变为了3D，表现力获得了质的提升。同时，战斗时的视点也变成了背后式第三人称，这两个变化让战斗的临场感大增。



◀ 战斗的方格场地依旧保留，不过变成了3×5格。此外和“《EXE》系列”不同的是，这次敌我双方在场地上没有分界。





战斗的关键 战斗卡片

想要发动攻击的话就要使用战斗卡片。和“《EXE》系列”一样，卡片的威力和攻击范围各不相同，而随着种类的不同也有着各种各样的效果。

白金 露娜



是主角班级里的班长，拥有着大小姐的外表，对主角十分严厉。

牛岛 权太



由于对自己的力量有自信而经常动粗，不过却无法违抗班长的命令。

最小院 卡扎麻吕



头脑很好，拥有渊博的知识，擅长收集情报。

我们的太阳DS

"《我们的太阳》系列"又有新情报公布了。游戏的日版暂名《我们的太阳DS》，我们可以看到虽然游戏的内容和美版（名为《月光骑士》）一样，但游戏在原画的风格上差别很大。日版的情报着重于基本系统，下面让我们来看一下吧。

文 铭风

我们的太阳DS（暂名）
ボクらの太陽DS（暂名）
◆Konami◆A・RPG◆预定2006年冬◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
NDS
相关报道 Vol.40 P44 / Vol.43 P29

主角强哥的全新造型！

使用太阳枪的主角强哥，能够利用太阳的能量来和不死族作战。

使用太阳光的力量——虚拟太阳

GBA版的《我们的太阳》三部曲最大的新颖之处就是在卡带上附带了光线感应器，你能够感应当前现实中太阳光的强弱，从而对攻关时的场景造成影响。在NDS版的本作中，这个设定当然也被保留了。不过NDS的卡带可添加不了光线感应器，于是游戏中便有了虚拟太阳这个新系统。游戏时，上屏会根据NDS主机的时间来确定当前太阳的强弱，对游戏的场景造成各种各样的影响。

上屏幕会显示各种天气

根据当前时间，除了太阳的强度会发生变化外，还会产生各种气候变化。晴天的天气会有温暖湿润、沙漠、热带雨林和亚热带湿润等气候，对当前关卡的湿度和风力都会有影响。除了晴天外，游戏还会有冰雪，沙暴和新月等特殊天气。





▲游戏还会有冰雪，沙暴和新月等特殊气候。





▲同是太阳高照，还是会有不同的气候变化。

▼根据主机时间，上屏会显示各种不同的天气。对关卡造成影响的同时也会对主角的太阳能量造成影响。





▶天气不同，关卡中的风力强弱也不一样。虽然风力强时会对你的行走造成影响，但在本作中，有滑翔机这个道具，你可以乘风飞跃山谷。



风力影响

▶根据当前湿度的不同，关卡中植物的生长情况也各不一样。湿度强的话植物便会长得很茂盛，成为通路。



湿度影响

◀当前天气是下雨的话，关卡中露天的地方也会飘雨。

下雨天气



◀雨水会注满某些蓄水的地方，让木头浮起来，这样主角就能够通行了。

使用各种太阳枪来作战

本作中强哥的武器依旧只有太阳枪。除了主角一开始就拥有的太阳枪外，在游戏的过程中还能获得攻击方式完全不同的其他太阳枪。武器被强化后威力会变强。

骑士

▶主角初期的基本武器，能够进行普通射击，在经过强化后能够使用蓄力攻击。



龙骑兵

◀能喷射出巨大火焰的太阳枪。在后期还会改变属性。

气温变化

▶和下雨相反的一个变化。关卡中有些地方由于积蓄了水而无法通过，此时让提高气温的话就能使水蒸发。



文 米格

Winning Eleven®

在PS系列主机上大红大紫的足球游戏"《胜利十一人》系列"，早在今年2月份的"NDS 2006年春季发布会"就再一次确定登陆NDS，带给玩家半年之久的等待后，终于确定于9月21日上市。随着游戏发售日的接近，游戏的各种情报也渐渐浮出水面，下面就让我们来看看这款在NDS上新生的《胜利十一人DS》又将融入什么全新要素吧！

胜利十一人DS

Winning Eleven DS

◆Konami◆SPG◆预定2006年9月21日◆日版

◆1～2人◆自带记忆功能◆容量未定◆3980日元

◆对应任天堂Wi-Fi连接◆推荐玩家年龄：全年龄

NDS

前天报道 Vol.40 P48

1 下画面雷达表示、意识切换可能！

游戏上屏的主画面主要表示比赛中的选手姿态、名称、雷达屏幕及比赛时间，由于机能限制游戏画面也只能达到接近PS版的水平；比赛中下屏则用来表示得分、雷达，以及调整攻守意识，攻守意识的切换只需要点击屏幕下方的按钮，中间的表示槽显示了当前攻守状况。另外下屏雷达中还会显示队员编号以及所属类型颜色标示，编号周围还有选手当前体力状态，这样的设定倒是非常贴切。



2nd 18:20
ｶﾞｯﾄｩｰｿﾞ
ﾍﾞｯｶﾑ

2 搭载丰富的游戏模式

本作有着不逊于其他机种版本的各种游戏模式搭载，其中有与电脑进行对战的“Match Mode”（比赛模式），为体会杯赛乐趣而设立的“Konami Cup Mode”（Konami杯赛模式），以及“Training Mode”（训练模式）、“Edit Mode”（编辑模式）等系列传统模式。另外，本作还特意加入了原创的“World Tour Mode”（世界巡回赛模式），在这里玩家将带领自己的对伍巡回于世界各地，踏上与各个国家的比赛之旅！



3 Wi-Fi对战功能的加入

联机对战中，玩家不但可以进行多卡联机战，在对方没有游戏卡的情况下，还可以通过下载进行单卡联机对战，只要对方有台主机，就可以随时进行一场足球大战。除了普通联机对战外，厂商还厚道地提供了Wi-Fi联机对战功能，让你通过无线网络与全世界玩家一同切磋技艺，而且对战时服务器还会记下玩家的胜负场次，为玩家们进行排名，相信听到这里，每位《胜利十一人》的铁饭们一定都热血沸腾，以世界第一为自己心中的目标了吧。



▶注意看下屏右上角的天线图标，这里显示着玩家在联机模式下的网络状态。

世界级著名选手采用实名登场

本作中日本等9个国家的选手将全部采用实名登场，另外，许多世界级著名选手也会以实名登上游戏，操作这些世界级球星奔跑在球场上感觉一定大不一样。



同捆版 NDSL 预定推出

在本作上市之际，还会推出“Jet Black”（喷射黑）NDSL同捆版，定价为19800日元（约人民币1393元）。



▶不仅选手采用实名，俱乐部队也都会以实名登场，图中就是意大利尤文图斯队和苏格兰凯尔特人队在进行比赛。

文 LIKY



为了前往梦想中的卢比乐园，一个35岁的老处男开始了艰苦的人生奋斗，他就是我们的主角庭格尔大叔。在43辑的报道中，恐怕已经有不少玩家对这款另类NDS游戏产生了浓厚的兴趣，这到底是怎样的一款游戏？游戏该如何玩？这次我们就来详细了解一番吧。

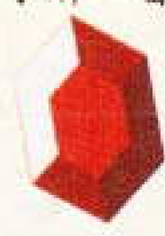
新星诞生　庭格尔的蔷薇色卢比乐园

もぎたてチンクルのばら色ルッピーランド

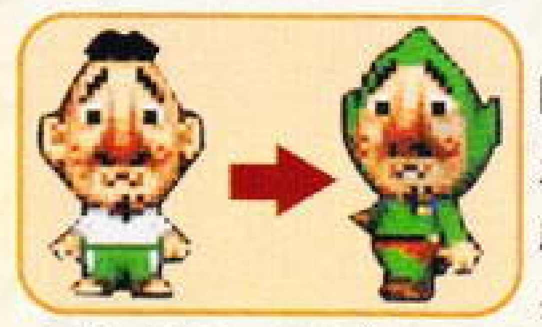
◆Nintendo◆RPG◆预定2006年9月2日◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

NDS

相关报道 Vol.43 P34



背负着艰苦宿命的大叔



为了前往梦想中那衣食无忧、美女如云的极乐世界——卢比乐园，庭格尔大叔必须收集足够多的“卢比”（金钱）投入梦之泉，于是如何赚钱成为大叔每天挖空心思来考虑的事情，他要发挥他全部才智以及浑身解数来赚取更多的金钱，金钱成为大叔的全部，所以在游戏中，金钱就相当于大叔的HP，如果金钱变为0，游戏便GAME OVER。而如何赚钱便成为游戏的主要内容，比如大叔可以收集道具卖给别人，可以挑战怪物获取报酬。这次的情报主要就是介绍大叔获得金钱的方法。

梦想中的卢比乐园





收集道具卖钱

通过道具买卖来获得金钱是最直接的方法，在冒险中大叔会获得各种道具，将特定道具卖给需要的人便可轻松赚到钱。

▲大叔正在用铁锹挖特产物。从上屏的地名看出，所处地点是隆隆草原，不知道隆隆牧场是否健在呢？



▶挖到特产物后回到小镇，大叔打算将它卖给餐馆。



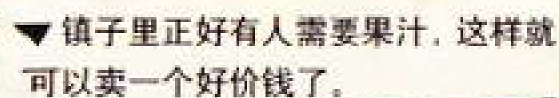
▲卖东西时可以与老板讨价还价，大叔狮子大开口——开价40万。（汗，老板会买吗？）



卢比是一种宝石，根据颜色的不同价值也不同，有绿色、红色、蓝色等。在“《塞尔达》系列”中，卢比直接作为货币使用，本作中也是一样。

调和道具卖钱

在野外收集到的原材料可以直接拿去卖掉，不过如果自己在家加工一番后再去卖掉，可以卖得更高的价钱。大叔的家里有一个厨房，正好可以来调和道具。



▼镇子里正好有人需要果汁，这样就可以卖一个好价钱了。



▲回家后自己在厨房加工一番吧。

▲在野外采集到很多西红柿。

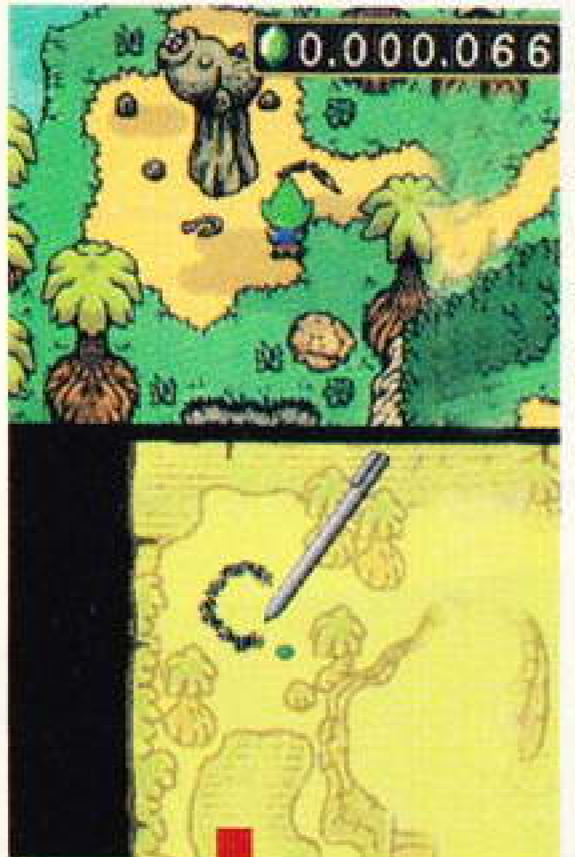


▶放入锅中搅拌一下，此时要用触控笔操作。

◀完成后得到了果汁，放入空瓶中保存起来吧。

制作地图卖钱

除了能像商人那样买卖道具赚钱，庭格尔大叔还能自己制作地图，然后把地图卖给他人赚钱。在一些没有地图的地方，大叔通过自己的探险，给重要地形做上标记，完成地图，然后出售。



◀一步步探险，发现了“鱼岩”，赶快在地图上做上标记吧。



▶地图店的老奶奶，正需要一张标有“鱼岩”的地图。



获得答谢礼金

帮助陷入困境中的人们，可以从他们那里获得答谢礼金作为回报哦，所以，看到有麻烦的人就要积极帮助他们，乐于助人会有好报的。





▲门卫的夫人最近身体似乎不太好，热心的大叔送来了自己调和的滋补药。

▼于是门卫要给钱报答大叔。



战胜怪物获得报酬

作为RPG，本作当然不会少了怪物和战斗的要素，战胜怪物获得报酬也是庭格尔获得金钱的一个重要途径。不过本作中大叔没有等级和经验值的设定，他也不能像英勇的林克那样挥剑杀敌，那么他是如何与怪物战斗的呢？原来大叔最拿手的就是挂在气球上，从天上往地下扔炸弹。



▶怪物的战斗看起来非常激烈。



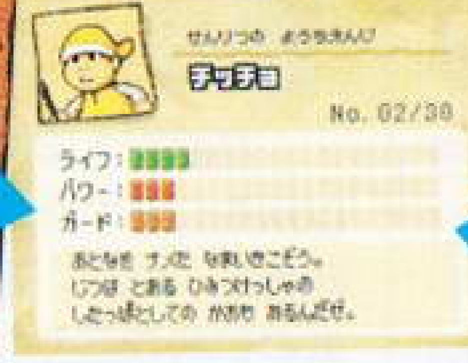
▲庭格尔正飞在空中与BOSS战斗，这个BOSS背上长满了卢比原石，如果能干掉它就能够获得大量的金钱。

雇佣保镖帮忙战斗

如果自己不行，那么我们可以雇佣保镖来帮忙战斗了。只要花钱，事情就好办，为了旅途的安全，这点钱还是要花的。保镖也分好多种，能力越强的，雇佣金也越高。



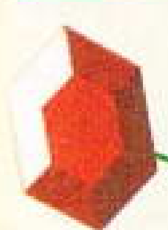
▲雇佣保镖就在这个地方进行，看起来像个酒馆。



▲保镖的能力包括“体力”、“力量”和“防御”3种。



◀有了保镖后，战斗就可以完全交给他了，所有的伤害都会由他承受。



神奇的高塔

当收集到足够的金钱后，根据卢比老头的指示，庭格尔将金钱投入梦之泉，这时一座高塔从泉水中升起，难道这就是通往卢比乐园的道路？庭格尔立刻登上高塔，原来从塔顶可以飞向新的大陆，那里还有更艰苦的考验等待着他，通往梦想世界的路看来还很长啊！



▲庭格尔将全部的金钱投入了梦之泉。

◀一座高塔拔地而起。

▲从塔顶飞过大海，前往新的大陆，那里还有更多挑战。

文 铭风

Rune Factory
ルーンファクトリー

各位牧场FAN相必已经迫不及待了吧。在8月24日，《新·牧场物语》就将和大家见面了。由于游戏的完成度很高，所以这次的前线将为大家介绍一些系统的详细情况。

魔法工厂 新牧场物语
ルーンファクトリー 新牧场物语
◆MMV◆SLG◆2006年8月24日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
NDS

相关报道 Vol.29 P26 / Vol.34 P62 / Vol.41 P45

在散落在卡鲁迪亚各地的洞穴冒险！

本作的舞台卡鲁迪亚镇处在一个神奇的幻想世界中，有众多的遗迹和洞穴分布在小镇周围。虽然这些地方的内部都有着凶猛的怪物，十分危险，但为了获得内部的矿石和在洞穴里耕种田地，主角不得不去洞穴中冒险。



▲卡鲁迪亚周围有众多洞穴。

▲除了洞穴外的其他场景也是有怪物存在的。

▲想要进入洞穴不是这么简单的，还得获得村长的许可。

在洞穴中遇到镇民

卡鲁迪亚镇的居民不是一直呆在镇里的，他们也会到处走动。其中有些角色也会出现在洞穴中。他们中有的也是冒险者，而有的则完全是过来做买卖，提供道具给冒险者。



▲镇民扎哈和主角一样，也是一名冒险者。

经常在洞穴中出现的角色，是个商人，靠卖道具给冒险者为生。

了解武器的能力

在本作中，冒险所占的比重变大了。相应的，游戏中的武器种类也变得十分多。不同的武器在攻击力、攻击次数和必杀种类上都不相同。知晓各种武器的性能才能合理利用其来应对战斗。



▲不同的武器所施放的蓄力攻击种类都不相同。



▲武器可以在锻冶屋里购买，种类有斧头和剑等等。

谜之机关

在洞穴中，会不断出现怪物攻击主角，而这些怪物的源头是一种神秘的机关，破坏的话就能确保一定范围内不会再出现怪物了。不过当你离开洞穴再返回时，这些机关便又会出现了。



▼在洞穴的最深处有着强力的BOSS等着大家的挑战。

▲呼唤出怪物的神秘机关，用武器可将其破坏。

▲等级低也不用怕，游戏中有离开洞穴的咒文。

在洞穴内培育农作物

本作中，挥剑和耕种都需要消耗角色“RP值”（相当于气力），而没有RP的话就只能消耗角色的HP了。RP值除了可以通过睡觉来回复外，还可以通过种植农作物来回复。每天，9格你培育成熟的果实上都会出现“符纹”，取得后就能回复了。由于在洞穴中要经常要和怪物对战，所以这个方法是必须掌握的呢。



▲耕种方法和以前的作品一样，不过这次耕种的场地变为了洞穴内部。

▲当作物成熟后，每9格土地上的作物都会出现“符纹”，取得后能恢复少许RP。

▲取得“符纹”后，就可以让RP获得回复了。

委托怪物来帮忙务农

相信关注本作的玩家从前几次的报道中就可以得知，将怪物收为同伴后，可以委托它干活或是帮忙战斗。现在我们就看看这些在游戏中的详细情况吧。

收服怪兽

◀ 首先你要装备游戏初期获得的“友情手套”。

▶ 然后使用手套来抚摩怪物，期间怪物会进行攻击，你是无条件挨打的。

◀ 成功后会出现帮怪物取名字的画面。

成功收服怪物成为同伴后会在怪物小屋待命，主角和处在小屋中的它们对话就进行委托。跟随主角的同伴的HP会在右上方显示，战斗时同伴被敌人攻击到的话HP会减少。此外还可以委托他们干活，不过工作效率跟你和他们的好感有关系。





▲在资料画面中可以查看拥有的怪物同伴的资料。

文 雷伊

音乐爆破

Every Extend Extra

◆NBGI／Q Entertainment◆STG◆2006年8月3日◆日版
◆1～2人◆448KB以上◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

PSP

EVERY EXTEND EXTRA

音乐爆破

2004年，一个自称OMEGA的游戏爱好者在其个人网页上发布了一款叫做《Every Extend》的另类射击游戏，游戏独特的玩法和时尚的理念让不少玩家眼前一亮。今年8月3日，同样崇尚前卫风格的Q Entertainment将OMEGA的原作进化后冠以《Every Extend Extra》（音乐爆破）的名号在PSP上全新亮相。从《E2》到《E3》，其中到底进化了多少？用你自己的眼睛和耳朵去判断吧！

模式介绍

Single Mode

单人游戏模式。在Arcade模式中可以顺序完成每一个关卡来推进游戏；在Caravan模式中可以自由选择已经在Arcade模式中打出的关卡来游玩；Boss Attack模式中可以反复挑战已经于Arcade模式打出的BOSS；Original模式可以玩到原作《Every Extend》。



▲在Original模式中，玩家们可以重新体验到原作《Every Extend》的原始魅力。



VS Mode

能够与人进行通信对战的游戏模式。



Option

可以查看到游戏得分排名、对战履历、游戏教程等。



Sharing

利用PSP的通信功能将体验版传送给其他玩家的模式。

Credit

观看游戏的开发者名单。

主要玩法

爆破

游戏中只要按下△、□、○和×中的任意一个键，就可以进行爆破。爆破后虽然可以消灭画面中的杂兵，但是自己的生命数也会消耗一条。因此在进行爆破时掌握适当的时机相当重要，等敌人大量涌现后再进行爆破便可以达成高连锁取得高分数，这样就有机会得到奖励的生命数。长按爆破键可以进行蓄力，蓄力后爆破的范围便会提升，能够炸到离自己较远的敌人。但要注意的是，蓄力达到最大限度后不发动爆破的话它就会自行爆破。另外，在蓄力时长按L或R键，爆破的内核便会与我方操作的主体分离，预算好敌人出现的位置后利用这个方法可以进行定点爆破。



绿色结晶

击破画面中的绿色敌人会出现绿色结晶，连续取得绿色结晶后会得到一定点数，当点数达到一定数值后我方的生命就会增加一条。画面右下角为我方目前的生命数，而左下的数值则代表距离奖命所剩余的点数。

粉红结晶

击破画面中的粉红色敌人后会出现一种叫做"Quicken Item"的粉红结晶。取得粉红结晶后，敌人出现的数量会比普通情况下有所增加，因次要想大量杀敌取得高分数就一定不能错过这种粉红结晶。画面右上方的图形代表粉红结晶的取得情况，每取得一个粉红结晶，原本黑白色的图标就会变成粉红色。

BOSS战

在每个关卡的最后等待玩家的将是BOSS战，BOSS战比较特殊的一个地方是普通的爆破攻击是无法对它们造成伤害的，而对付它们的办法就是连锁。当发生BOSS战时，画面下方会给出连锁数的要求，当连锁数达到规定要求以上时就可以攻击到它们，反复数次就能获胜。



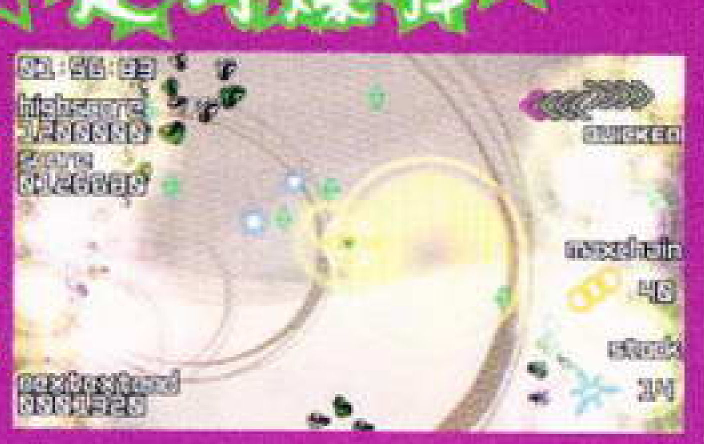
▲要想在验花缭乱的BOSS战中生存下来必须掌握一定的技巧。

黄色结晶

每次被敌人碰到后，我方不仅会失去一条命，而且剩余时间也会减少5秒。由于当生命数为0或者时间耗尽时都会Game Over，因此残余时间在游戏中也十分重要。当击破每个关卡中出现的中BOSS画面中就会出现被称为"Time Extend"黄色结晶。取得黄色结晶后，玩家的剩余时间就会增加10秒。需要注意的是，如果中BOSS出现一定时间后不去击破它，它们就会自行消失，因次如果要想争取更多的剩余时间，就一定不能放过它们。

定时爆弹

有时画面上会出现一种黄色的敌人，将其击破后会出现一种黄色的爆弹，这种爆弹在经过一定时间后就会自动进行大范围的爆破，可以给画面中的敌人们造成连锁攻击。



对战模式

本作的对战模式设计得比较有意思，双方的画面右上方会出现一个球，当一方进行连锁爆破后，球就会飞向另外一方的空间内。当把整个球完全攻入对方领域时，球就会发生爆破，被球攻破的那一方就算失败。



小技巧

无敌时间

当我方爆破或被敌人击破后，机体周围会在一定时间内被黄色的光圈所包围，这种状态下我方是完全无敌的。利用这短暂的无敌时间，玩家可以深入敌人群中吃取道具或者靠近中BOSS进行近身爆破。



如何取得更多粉红结晶?

当取得的粉红结晶达到6个时，粉红色的敌人就不会再出现了。在这种情况下，玩家可以故意不去吃第6个结晶，等持有第7和第8个粉红结晶的敌人出现时再将它们一举击破就可以吃到全部8个粉红结晶。





文 猫家 编 LIKY

旋律天国
リズム天国
◆Nintendo◆MUG◆2006年8月3日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆128M◆3800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
GBA

在这个火热的暑假，就在大家将所有注意力放到NDS和PSP上的时候，在GBA上悄悄诞生了一款不起眼的游戏。这款名叫《旋律天国》的游戏之前几乎没有多少人关注，但是游戏发售后，只要玩过它的人立刻就被它吸引，网上也引发了该游戏的火热讨论，它到底是怎样一款游戏，它怎么会有这么大的魔力呢？其实，该游戏正是由《瓦里奥制造》的开发小组所制作的，游戏给我们带来的清新感觉就如同当初《瓦里奥制造》带给我们的一样。下面我们就来好好了解一番。

一旦上手就会令你欲罢不能！

本作是由《瓦里奥制造》的开发小组开发制作的，该小组一贯独特的恶搞风格在本作中得以延续。游戏的玩法与《瓦里奥制造》差不多，也是由众多的迷你小游戏组成，不过这次的主题是“节奏”。游戏中玩家需要跟着音乐的节奏来按键，完成各个小游戏，丰富有趣的小游戏配上爽快感十足的音乐节奏，再一次体现出了制作小组对此类小品游戏极佳的把握性。其实本作可以看成《瓦里奥制造》和《押忍！战斗！应援团》的合成之作，游戏的操作简单，只需要用到A、B及十字键，再加上动感的音乐节奏使玩家很容易对游戏上手且爱不释手。“一旦上手就一定会令你欲罢不能”是任天堂对玩家做出的承诺。

模式介绍 OH，YEAH！

リズムゲーム
リズム感チェック
リズム資料室
スタジオ
オプション

游戏各个方面都透着《瓦里奥制造》的影子，玩起来非常轻松有趣。而且游戏的模式也非常丰富，有不少小秘密隐藏在各个模式中，随着游戏的进行会慢慢开启。下面给大家介绍一下游戏的主要模式。

旋律游戏模式（リズムゲーム）



▲游戏的界面与《瓦里奥制造》都非常相似。

游戏的主要部分。此模式下共收录了40多个充满的挑战性小游戏。每一关的操作都不同，即使是GBA的简单按键也能体验到丰富的操作乐趣。该模式共分为8大关卡，每个大关卡又分为5小关。（其中第6、7、8大关是前面小游戏的强化版，节奏的掌握难度相对会有提升。）要想进入下一大关卡，除了完成本关卡的5小关以外，还要通过本大关卡的综合测试。综合测试中会将本关卡中的所有的小游戏综合起来交替进行测试，在考验玩家的节奏感的同时还考验了玩家的反应力，不集中注意力就跟不上游戏的节奏及变化。每一小关还会根据玩家的通关水平给予一定的评价，评价高低可是会直接影响隐藏要素的获得哦。



旋律感测试
(リズム感チェック)

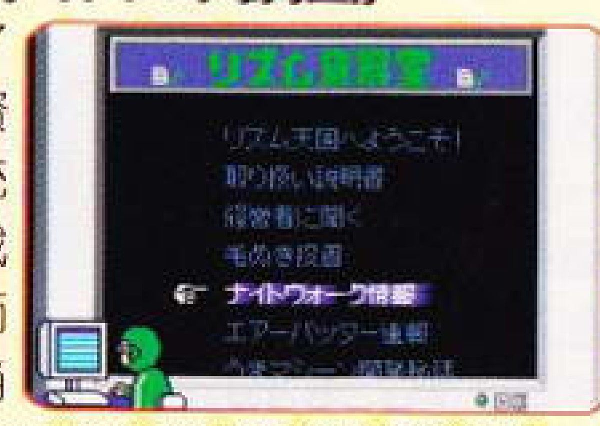
游戏开始时的节奏感测试。在这里随时都可以对自己的节奏感进行测试，也可以随时在这里锻炼自己的节奏感，来检测看看自己有没有进步吧。测试时电脑会根据你所打击的节奏列给你一张统计表，太快或太慢都会使表中曲线惨不忍睹，以完美的中直线为目标努力吧！



▲根据节奏来按键，测试你的乐感如何。



旋律资料室
(リズム资料室)



其中收录了游戏中的相关资料。作为一个充满恶趣味的游戏的资料库，里面的资料也是相当恶搞。除了制作小组有趣的相关开发秘话外，还收录了小游戏的恶趣味背景，像种菜伯伯的请求、忍者卷物、战队活动记录等。懂日语的朋友可以去看看，非常有趣。想要收集齐全部资料就要将游戏模式中的所有游戏以最高评价通过，努力吧。

毛ぬき投書

わたしは野菜をつくっているおじさんです。最近、うちの野菜たちにヒゲが生えるんです!とてもブキミだし、これでは売り物にならないんでヒゲをぬくんですが、これがまたキレイにぬけないのです。こまったわたしは気をまぎらわせようと、音楽をききながらノリノリで野菜たちの毛をぬきました。するとなんと!キレイにぬけるのです!しかもなんだか楽しいんです!音楽のチカラってすばらしいですね。みなさんもぜひ野菜の毛をぬいてみてください!

◀旋律脱毛篇的游戏背景：我是种菜的大叔，最近我的蔬菜都长出了胡子，因为太恶心都无法卖出去……请大家帮我除去蔬菜的胡子吧！

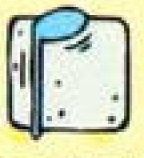
播音室
(スタジオ)



作为一款优秀的音乐游戏，能自由收听游戏中的音乐是很重要的。在这里，玩家可以收听和亲自用鼓演奏游戏中的音乐。作为以音乐节奏为主的本作，此模式的加入为游戏又增添了几分乐趣。选择自己喜欢的音乐后选择リスニング就能让玩家可以尽情欣赏游戏中的BGM、歌曲等，选择ドラミング(自由演奏)的部分也很有趣，玩家可以用鼓演奏自己喜欢的音乐。同样，要想收集全部的音乐也要将游戏模式中的游戏完美通过。

跟着节拍享受游戏！DO IT!

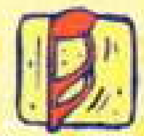
由于本作中的每个小游戏都充满了独特的创意，为了使大家对本作的面貌有一个大致了解，下面就通过几个具体的小游戏来向大家展示本作的玩法和特色。



空手道高手
(カラテ家)



看见图中飞过的花盆吗？跟着音乐击飞它吧！抓住音乐的节奏，准确把握物品飞过的瞬间及时按下A键。游戏中的角色会根据玩家击中物品数量来提升力度，力度的增加会使角色的操作越来越得心应手，像石头这样的物品是需要两颗心以上的力度才行的，不然就等着看角色脸上痛苦的表情吧。作为游戏的第一关，也是最能体现游戏精髓的一关。



旋律脱毛
(リズム脱毛)

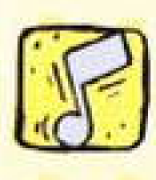
非常恶趣味的一关，跟着非常有阿拉伯风味的音乐给蔬菜先生拔胡子吧，同样只需简单的A键操作。一个镊子从左边转到右边，转到胡须那里就要及时按下A键拔，拔去长卷毛时需按住A键两拍，干净除去所有胡须后，蔬菜先生脸上暗爽的表情非常搞笑。



鬼祟小白鼠（こっそりラット）



游戏中最让人忍俊不禁的一关，努力在猫眼监视下偷走远在桌边的美味乳酪。本关中玩家扮演那只小白鼠，需要和前后的伙伴合作一起逃过猫的监视去夺得最终的胜利果实。3只小老鼠会在桌上不停奔跑，当猫猫突然出现在桌子边缘时就要立刻按下A键停止跑动，躲避在盘子后，当猫猫离开后，要立刻松开A键开始继续跑动，由于玩家控制的小白鼠处于中间，急停或者起跑的时机如果不准确的话，经常会撞到前后的同伴，那样可是会遭到同伴的怒视的哦。



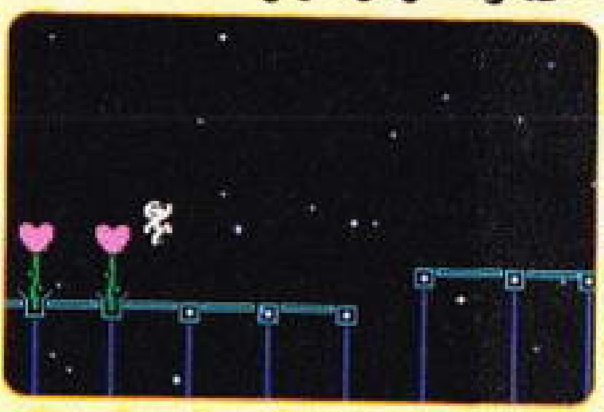
多拉与波琳（トランとポリン）

两只小狐狸的变身表演。这关很考验双手的协调性，十字键和A键分别控制左右的多拉和波琳，当他们跳到最高点时及时按下相应按键，抓不准时机会变出来的小孩可是会长着狐狸耳朵……小狐狸在空中翻转变身的动作实在是非常可爱，而且完美的表演可是会迎来掌声的，努力成为台上焦点吧！





月下漫步（ナイトウォーク）



在星空下踏着轻快的节奏散步。玩家只需要控制小人跟着音乐节拍按下A键踏击脚下小盒子，之后盒子中便会开出可爱的花朵、糖果。完全以音乐节奏定胜负的一关，跟着节拍一起冲向终点。小人可爱的踩踏动作配上活泼的音乐，说本关是最能体现游戏让人爱不释手的感觉也不为过。(^_^)

隐藏要素！LET'S GO！

为了增加反复游戏的乐趣，本作中为玩家准备了大量的隐藏要素。每一个都可谓趣味多多，体现了制作者别具匠心的用意。虽说是作为隐藏要素存在，但也是创意满点哦！



◀咖啡屋。来坐坐放松放松吧，如果遇到了什么不顺心的事，来这散散心、聊聊天吧。

▶告白大作战。不同的按键代表了不同的话语，把你的心声告诉他（她）。



◀附加小游戏。天，在这里面都还有小游戏！制作小组真是无比厚道，继续享受吧。

▶架子鼓练习室。跟着身边的DJ的动作学习架子鼓，如何跟上节奏也是重要的一点哦。



◀现场演奏会。游戏通关大赠送。由自己演奏的现场LIVE，有什么能比这个更有吸引力呢！

动感总评！SHOW YOU！



在GBA进入晚期之时，任天堂继续发挥其一贯以游戏乐趣为主的开发风格，简略的画面、简单的操作也能让玩家感受到丰富的游戏乐趣，作为音乐小品类游戏来说也算是独树一帜。体验本作时建议大家跟着游戏轻快的节奏和游戏中的角色一起摆动身躯来体验身心的娱乐。游戏的简单、快节奏且恶趣味的风格是非常适合用来调节心境、放松心情的，如果喜欢此类游戏或者想体验一些轻松游戏的朋友不妨尝试本作。

MARIO HOOPS 3on3

文 铭风

马里奥篮球3对3

マリオバスケ3on3

◆Nintendo◆SPG◆2006年7月27日◆日版

◆1－4人◆自带记忆功能◆512M◆4800日元

◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

NDS

Nintendo和Square Enix这两大厂商合作总会带给人惊喜，他们合作的的第一款作品《马里奥RPG》以独特的游戏方式和优秀的游戏品质而独树一帜。现在，两者合作的第二款作品《马里奥篮球3对3》也在NDS上登场了。相比正统的篮球游戏，本作虽然在真实度上稍有欠缺，但是在操作感和华丽度上有过之而无不及。而本作最出色的地方则是利用触控笔模拟了实际的拍球操作，这可是在其他篮球游戏里所体会不到的哦。



主菜单介绍	
チャレンジゲーム	挑战游戏，从上至下分别是教学练习，必杀技练习和拍球挑战。
トーナメント	淘汰赛，选择杯赛后和众多队伍进行比赛，决出最终胜利者。
エキシビション	表演赛，选择自己喜欢的角色和对手进行比赛，选择场地时可设定游戏时间和道具的有无，还能设定比赛的难度等级。
たいせん	挑战赛，可和朋友进行联机的模式。第一项是和同样拥有此游戏卡带的朋友来进行篮球对战。而第二项是让没有卡带的朋友通过下载来共同进行拍球挑战的比试。

系统设定介绍	
点击屏幕左下的扳手标志就可进行系统设置。	
プロフィール	编辑个人资料，可换名称、头像和比赛用球什么的。
ききてせんたく	惯用手设置，ひだり是左手，みぎ是右手。
ほじょボタン	是否开启辅助键，选择ON后可让右边的功能键起作用。如果你用触控笔操作很不习惯的话，只用按键一样能够做到大多数动作。
たいせんまちうけ	是否在比赛中接受挑战。



比赛主要规则



作为马里奥大叔所参与的运动系列游戏，本作的规则当然和正统的篮球比赛有区别。在游戏中，二分球和三分球的得分分别变成了20和30，此外利用华丽的必杀技进球的话还能获得40分的高分。此外游戏还有追加分的系统，当你带球时用篮球击打场地上的问号方格就可获得金币，金币的有两种分值，分别是1分和10分。进球时除了基本得分，还会将这些分数累加上去。金币最多可让你累加100分附加分，不过就算你金币再多，如果进不了球的话这些金币就白收集了。做人不能太过贪心，当你受到对手的攻击时也会按比例地让金币散落在场地上，此时对手可以收集你掉落的金币。比赛最后的胜负根据两队的得分来判断，分数高者获胜。

游戏的控制方法





游戏的控制方法可说是游戏最大的特色。比赛时，NDS的下屏模拟了以所控制角色为中心的一块区域，根据你的点击来控制当前角色所拍的球的落点。而游戏中角色的动作也十分丰富，断球、假动作、过人、传球、投篮等动作一应俱全。而这些都可利用触控笔的操作来实现，不同方向和时机的划动就会使出不同的动作，十分有新意。当然，你不习惯的话也可以在系统选项的“ほじょボタン”里将辅助键都开启，这样你就能用右边的功能键来进行操作了。虽然相对在触摸屏上操作，用功能键来进行操作无论在操作的准确度和灵敏度上都十分不错。但最大的技巧拍球就使用不出来了，用功能键时排球使用在人物前方。同时华丽的必杀技用功能键也是使不出来的。不过要习惯触摸屏的控制不是这么简单的，具体选用什么样的操作方法就要看玩家自己的选择了。



全技巧使用方法一览

※以下动作皆以右手为主，在选项里调为左手后十字键和右边的功能键的作用互换。

进攻技巧

动作名	触控笔	按键
移动	/	十字键
运球	点击位置确定球的落点	B键
快速运球	快速点击触摸屏	快速按B
变向加速	将球运到角色非正面要变向的方向，然后按相应的方向键	用按键无法实现此动作
投篮	向上划动	X键
蓄力投篮	点住触摸屏蓄力待球闪光后向上划	按住B键蓄力待球闪光后按X键
改变持球点	投篮蓄力时让触控笔在下屏移动，躲避断球	无法实现此动作
扣篮	跑动中向上划动	跑动中按X键

动作名	触控笔	按键
积蓄扣篮	扣篮时再向上划动然后点住屏幕左右晃（能积蓄金币，最多20分）	扣篮时起跳后快速按一次X键然后按住X键不放
补篮	蓝框上有球时跑动且向上划动	跑动中按X键
传球	确定队友位置斜方向划动（正面为投篮）	Y/A键向左/右方传球（只能传大致方向）
起跳传球	向上划动后斜方向划动	按X键后按Y/A键向左/右方传球（跳跃高度很低）
带球转身	向下划后再向斜上划动	无法实现此动作
必杀技	顺序点击下屏形成特殊符号（因人而异）	无法实现此动作

防守技巧

动作名	触控笔	按键
抢断	向下划动	B键
跳跃/封盖	向上划动/投篮时是封盖	X键
抢篮板	当篮框里有球时向上划起跳	X键
干扰扣篮	向上划两次	按X键两次
换人防守	L键	L键
卡位防守	点住触摸屏	按住B键
卡位抢断	点住触摸屏等防护罩变红时向下划动（对人攻击）	按住B键，变红后再按一次（不可变换防守点）
左右抢球	向左或右划再向下划	按Y/A键，再按B键
指定换人	按L键的同时向队友方向斜划线	无
跳跃攻击	向上划跳起后再向下划动	按X键跳起后再按



角色性能详解

本作中角色的数量十分多，包括隐藏角色在内一共有21名角色，每名角色的外形、能力以及超绚丽的必杀技都不一样。游戏中角色能力的类别总共有5大类，分别是全能型、技术型、力量型、速度型和智慧型，不同类型的角色的能力各有侧重（具体可见下方表格），玩家可根据自己的进攻/防守习惯来选择自己所喜欢的类型。不过真实用起来，除了一些特别的角色外（比如路易的超必杀十分好发），不同类型角色间的差异却并不是非常明显，大可放心选择喜欢的角色，玩得尽兴比较重要。

角色类型能力一览

オールラウンド	全能型角色，没有明显的缺点，传、控、带能力都很平均。代表人物有马里奥和路易两兄弟。
テクッニク	技术型角色，能够十分轻易地使用假动作和过人，投篮和传球的精准度也比较高。
パワー	力量型角色，一般都是大块头，防守面积大。扣篮的威力较强，不太容易受到阻碍。
スピード	速度型角色，顾名思义就是移动速度比较有优势，适合突破，不过其他方面就不太理想了。
トリッキー	智慧型角色，一般都是飞行的角色。动作比较花哨，快速转身和带球转身的性能也很优越，不过扣篮比较慢。

全角色性能一览

角色名	类型	超杀名	超杀图案
マリオ	全能型	ファイアシュート	M
ルイージ	全能型	グリーンファイアシュート	L
ピーチ	技术型	ハートシュート	▽
デイジー	技术型	フラワーシュート	▽
ヨッシー	全能型	ふんばりダンク	M
ワリオ	力量型	どけどけダンク	W
ワルイージ	技术型	スクリューダンク	W
ドンキー	力量型	コンガーダンク	M
ディディー	速度型	バレルジェットシュート	M
クッパJr.	速度型	ラクガキシュート	B
クッパ	力量型	ボンバーダンク	B
パタパタ	智慧型	ウィングシュート	N
ディクシー	速度型	バレルキャノンシュート	▽
キャサリン	全能型	たまごシュート	▽
テレサ	智慧型	スリラーダンク	B
プロペラヘイホー	智慧型	サンダーシュート	S
ニンジャ	全能型	コノハガクレ	N
シロマ	技术型	ホーリー	☆
クロマ	智慧型	メテオ	☆
モーグリ	智慧型	モーグリダンス	M
サボテンダー	速度型	ハリセンボン	S

隐藏角色出现法

角色名	出现法
パタパタ	通过Normal难度的蘑菇杯
ディクシー	通过Normal难度的鲜花杯
クッパ	通过Normal难度的星星杯
キャサリン	通过HARD难度的蘑菇杯
テレサ	通过HARD难度的鲜花杯
プロペラヘイホー	通过HARD难度的星星杯
モーグリ	Normal难度的鲜花杯银评价
ニンジャ	通过Normal难度的彩虹杯
シロマ	Normal难度的彩虹杯银评价
クロマ	Normal难度的鲜花杯金评价
サボテンダー	在表演赛模式中和电脑在星星杯的隐藏场地“ギラギラさばく”中比赛，领先对手100分以上时仙人掌会在场地内出现，此时控制角色用球拍它的头，敲打多次后它会跑出球场。然后赢得比赛就能使用此隐藏人物了。









淘汰赛全赛场介绍



淘汰赛是单人游戏时最主要的模式，在这个模式中，玩家可挑战两个难度共8个杯赛。除了最后的彩虹杯赛外，每个杯赛都要进行三场比赛（最终的彩虹杯赛要赛四场）。比赛中要求在限定的场地中战胜电脑（对手随机），最终成为优胜队伍。如果失败的话也不要紧，可选择重新挑战。同时你战斗到一半按START选择“やめる”退出或是直接关机，下次游戏时再次进入此模式选“はい”也可继续挑战当前比赛。

マリオスタジアム

马里奥运动场。作为最初的场地，基本没有什么特殊之处，地上的砖块也都是被拍后不会变动位置的。如果在选项内将问号方格关掉的话，就和正常的篮球场差不多了。



ノコノコビーチ

乌龟沙滩。景色优美的海边场地，场地的一边会被海水所拍打。当你移动到海水中时移动速度会变慢。此外在一定时间后，海中会出现海盗船，同时向场地中发射炮弹，落点随机。



ピーチカントリー

碧奇的故乡，处在碧奇公主城堡边的赛场。这个场地的特点是场地两边会不断有鱼“飞”过来，如果碰到它们的话可让金币数增加1。



サンセットビーチ

日落沙滩，蘑菇杯的隐藏关卡。出现方法是将NDS的内置时间调到黄昏（下午6点多），然后在乌龟沙滩以大比分获得比赛的胜利就可以了。游戏除了初始时波浪的位置和乌龟沙滩相反外，感觉只是将乌龟沙滩的场景换成了黄昏而已。



ドンキークルーズ

大金刚观光船，在密林中的河道中前行。由于周围是丛林，所以从森林的两边会扔香蕉皮过来。同时船上还放着众多的木桶，会定期滚动着出现在场景中，要小心躲开。



ルイージマンション

路易的鬼屋，这里漂浮着众多的幽灵。当你的球碰到幽灵时，它们会将球拿到手中。所以本关对喜欢传球的玩家很不利，因为很容易就被幽灵拦截掉。在本关获得了闪电道具的话，可在一定时间内让它们消失。



デイジーガーデン

迪希花园，正如其名，这里场景周围鲜花盛开，不过场地的球篮也变成了两个巨大的食人花。由于球篮比较古怪的缘故你很难判断投篮的球是否会弹入篮框，同时由于食人花的警戒性很高，当有人靠近时它会进行甩头攻击，所以此时是无法扣篮的。不过一段时间

后它们会打瞌睡，听到鼾声后你就可放心上前扣篮了。



モルボルガーデン

莫鲁波鲁的花园，鲜花杯的隐藏关卡。出现方法是在迪希花园多用扣篮得分，并大比分获胜。这个场地的球篮后有大莫鲁波鲁，不过它们不会干扰你扣篮，相反有人跳起扣篮时它会喷出毒气，此时有人前来阻拦你的话就会中毒，降低移动速度。



ワリオファクトリー

瓦里奥工场。在场地上会出现许多炸弹人，利用抢球的方式攻击它们能将它们举起，然后扔别人。炸弹人的效果和炸弹差不多，不过不同的时炸弹人一定时间后才会爆炸，不过利用这个可以举着炸弹人来到球员旁进行自爆攻击。



ジュニアストリート

赌博街，这里的球场两边坐落着两台巨大的老虎机。场地上的问号方格会随机变成紫色，此时你抢球击打就可获得紫色金币，这个是老虎机的代币。在进球后老虎机会进行旋转，转到蘑菇可附加20分，而转到马里奥可让分数翻3倍。



クッパキャッスル

库巴城堡。这里遍步了岩浆，地上会不断冒出火焰，在看到火焰冒出的迹象时要尽快离开那个地面。同时本关的问号方格中还会随机出现巨型石块，会将周围的人压扁，也要小心。



ギラギラさばく

基拉沙漠，星星杯的隐藏关卡。出现方法是在赌博街多多利用赌博机得分，并出两次以上马里奥。这个关卡最大的特点是场地中间的龙卷风，此外隐藏人物仙人掌也是在这里获得。



シャーベットランド

冰激凌大陆。场地是一片冰面，走路达到一定速度后会带有惯性，此时如果你用断球的话会向前滑行进行冲刺攻击。不过用冲刺攻击会滑很远，建议断下球后马上换人去拿球。在问号方格内可获得冰块，扔向对手可将其冻住很长一段时间。



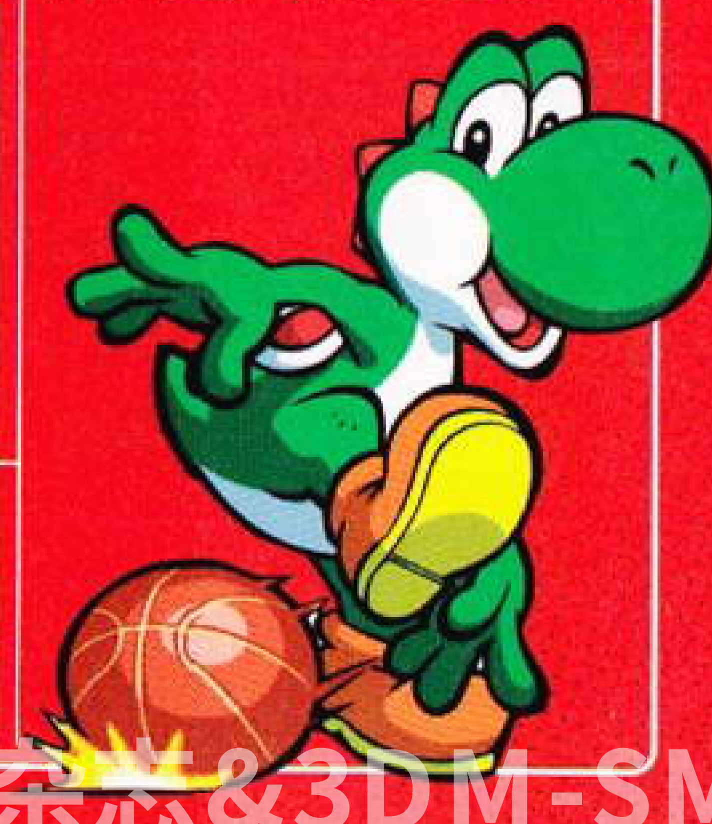
ゲソプクオーシャン

乌贼海底。由于是在海底作战，所以众人的行动都变得相对缓慢。关卡中漂浮着乌贼，会阻碍你进行投篮。此外在问号方格中会获得特殊道具宝箱怪，根据你扔的方向它会一跳一跳地进行攻击。



パイレートシップ

海盗船。十分混乱的关卡，十分不适合收集大量金币然后进球。首先场地两边会有乌贼用触手进行攻击。其次也是最麻烦的，场地中会不断有炮弹滚来滚去，而最重要的是一旦



碰到后爆炸的范围十分广。一般电脑控制的NPC都会撞上炮弹并将你牵连进去，所以收集小量金币后就得分吧。



レインボーシップ

彩虹船，其实也就是飞空艇。在获得彩虹杯的优胜后最终幻想队会乘着飞空艇将奖杯抢走，于是就要加赛一场了。这个场地除了问号方格的移动很快外，没有什么特殊的机关。不过敌人是非常强的，十分考验你的实力。



道具介绍



道具一直是马里奥相关的运动游戏里所不可缺少的要素之一。在本作中，也依然有着各种各样的道具。虽然这些道具的作用各不相同，但除了金币外，道具的作用便只有一个——攻击对手，这些道具则只有控制角色碰触问号方格才能让其出现在场地上，然后接触道具后就可拿到手上使用了。前面已经说了，金币利用拍球可从问号方格内获得，而其他由于带球的角色都要由玩家来亲自控制，带球时就算接触到了别人遗留下的道具也只会让附加分上升1，所以可以说这些攻击道具都是防守方专用的。如果你的对手过人的技巧已经出神入化了，那么就利用道具来对他狂轰乱炸吧！

	**金币** 使当前的金币数量增加1
	**红金币** 使当前的金币数量增加10 
	**蘑菇** 一定时间内提升移动速度
	**毒蘑菇** 一定时间内降低移动速度
	**无敌星** 一定时间内无敌，还可以将碰到你的人撞飞
	**闪电** 让除自己以外的人都被雷轰
	**问号砖块** 在地上设置假冒的问号方格。扔在地上先变红，然后慢慢改变成黄色，走在上面的角色会摔倒。
	**香蕉皮** 放置在路上，让踩到的角色摔倒。
	**炸弹** 扔出一定时间后会爆炸，范围很广，范围内的角色会被炸飞。
	**绿龟壳** 根据你投掷的方向进行直线攻击，只能攻击陆地上的人。
	**红龟壳** 根据你投掷的方向进行跟踪攻击，只能攻击陆地上的人。
	**强力蓝龟壳** 会追踪当前篮球的位置（不论空中还是陆地）并攻击。
	**蓝金币** 关卡限定道具，获得老虎机的代币。



文 米格

星际火狐 秘密指令

スターフォックス コマンド

◆Nintendo◆STG◆2006年8月3日◆日版◆1－6人
◆自带记忆功能◆256M◆4800日元◆推荐玩家年龄：全年龄
◆对应NDS、NDSL振动卡、对应任天堂Wi－Fi连接

NDS

1993年2月，一款3D飞行射击游戏在SFC平台诞生了(你没有看错，的确是一款引入3D技术的游戏)，它就是《星际火狐》。作为该系列首部作品，SFC版的《星际火狐》通过一块强化芯片，突破了主机图形表现能力的极限，再加上简单流畅的操作手感，赢得了广大玩家的喜爱。之后诞生在N64、NGC主机上的续作也都有着不凡的素质，从此任天堂的明星阵容里又多了火狐弗克斯这一人气角色。在沉寂多年后，我们的弗克斯终于又一次出山了，而这次的舞台可是有着触摸屏的NDS掌机，下面就让我们来看看这款游戏的新颖玩法吧。

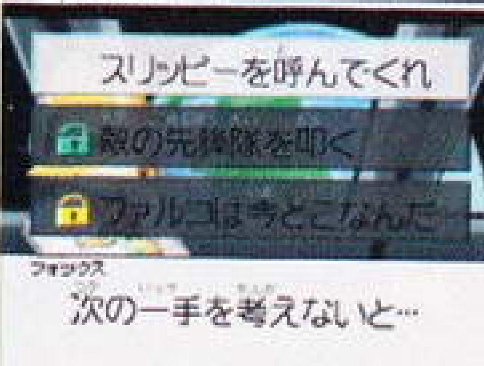
《星际火狐 秘密指令》系统详解

本作特点

《星际火狐 秘密指令》作为该系列最新作品，在经历了NGC的动作方式改革后，本作在游戏方式上大有回归N64版的感觉。但从家用机到掌机，尤其又是登陆NDS这一特殊掌机平台，自然少不了改进的地方。首先本作在战斗系统上加入了全新的战略环节，每个回合开始之前玩家都需要规划人物的移动路径，两兵相撞后再进入战斗场景，不像N64家用机版采用大场景通关打斗的模式，而是特地为掌机做了调整和优化；其次，玩家需要用触摸屏来完成除射击以外的所有操作，尤其是方向的控制和各种特殊技能的发动不再是按按钮那么简单；另外本作还大量增加了文字AVG的戏份，甚至将原来进入地图特定区域来选择游戏分支的设定也改为通过文字对话选项来选择剧情的发展，但惟一没有变的还要数庞大的游戏分支；最后要提的就是本作还支持联机游戏和NDS、NDSL振动卡，最多6人的单卡联机对战和最多4人的Wi-Fi网络游戏，玩家无论在哪都能体会游戏对战带来的乐趣。了解了本作的这些特点后，现在就一同打开NDS进入游戏吧。

▲最初在E3大展上放出的美版《星际火狐 秘密指令》画面。





▲改变成文字AVG模式进行分支的选择。



▲紧张刺激的Wi-Fi对战。

游戏菜单

在主菜单下玩家共有4个可选项目。其中第一项“シングルプレイ”即单人游戏模式，在这里除了可以进行游戏主剧情以外，在第一次存盘后还会开启“开始游戏”（スタート）、“重玩战役”（ステージセレクト）、“资料欣赏”（ギャラリー）和“练习模式”（トレーニング）4个选项。“开始游戏”时选第一项“はい”是继续存储的游戏，选择“いいえ”则会消除进度重新开始游戏，而不管何时点最下方的“もどる”都会取消当前操作返回上一级菜单。至于“重玩战役”和“资料欣赏”两项，则需要玩家不断地挑战剧情模式收集各种分支来开启。



▲主菜单界面的4个选项按钮。

主菜单中第二项“ダウンロードプレイ”就是单卡联机模式，只要你周围有玩家拥有NDS，就可以通过一盘游戏卡向其他玩家传送游戏数据，从而进行最多6人的无线局域网对战。

主菜单第三项“Wi-Fiバトル”即Wi-Fi对战模式，通过无线AP接入互联网络后，玩家就可以同全世界《星际火狐》的爱好者们一起来体会这款游戏的乐趣。每盘Wi-Fi对战分为三局，玩家需要在三个场景中进行混战，最终以获得星星数量多的一方为胜。在混战中一旦被别的玩家锁定后屏幕上会出现信息提示，单人游戏中从来都是自己锁定敌方，忽然被敌方锁定还真的有些紧张呢。



▲对战中物品的使用也是非常重要的。

主菜单最后一项“オプション”是游戏选项。进入后“サウンド”选项是声音设定，第一行“モード”是立体声效果设置，从左至右分别是“立体声”、“环绕音效”和“耳机”。比较有意思的是下面的“ボイス”语音选项，玩家除了可以选择“普通”、“机器”两种语音以外，还可以通过选择选项菜单第四项“レコーディング”进行声音录制，再回到语音选项就可以选择最左侧的“ユーザー”来使用你的声音作为游戏中的语音，这一点设计倒是很有新意。游戏选项的第二项“コントロールタイプ”用来设定是否像真实飞机操作一样将俯仰操作反向、是否开启NDS振动包功能。游戏选项的第三项“ニックネーム”用来设定玩家的昵称，第五项“データクリア”用来清除各项游戏存档。本作不但分支众多，而且每个分支的剧情也是相当完整，我们还是快点选择单人游戏开始火狐小队的正义之旅吧。

剧情介绍

很久以前，有个名叫安德鲁夫（アンドルフ）的恶魔，为了支配莱拉特（ライラット）星系的野心，从拜诺姆（ベノム）星球派出侵略军，把他的魔爪又伸向了考内里阿（コーネリアー）。由弗克斯·麦考德（フォックス·マクァウド）率领的星际火狐游击队用他们的行动击溃了安德鲁夫的野心，安德鲁夫本人也被弗克斯彻底打倒。从此拜诺姆就成为一处禁断之地，在考内里阿军队的严密监视下，任何人进入都会感到一股令人毛骨悚然的死寂。


▲邪恶的恶魔将魔爪伸向了宇宙。

突然在拜诺姆出现了像谜一样的各种兵器，他们开始向莱拉特星系各星球展开攻击，考内里阿军无力抵抗，瞬间这些文明都市都被占领。他们打着安德鲁夫皇帝率领的安古拉（アングラー）军的名号，神不知鬼不觉在拜诺姆硝酸之海这块不毛之地建立了据点。

曾经拯救过莱拉特的星际火狐们现在各自都开始了新的生活，有的担任着考内里阿星球的将军，有的厌烦了工作穿梭于宇宙各处，有的因为找到了爱人而脱离了队伍，还有星际火狐们的死对头星际之狼成了通缉犯后就再没有露出过踪影，连曾经在战斗中与弗克斯相爱的克里斯塔鲁（クリスタル）也因为不满弗克斯总不让她一同出生如死而去向不明……剩下的只有作为队长的弗克斯·麦考德为继承父亲的遗志，在机器人随从纳乌斯（ナウス）的伴随下，一个人挑起了家业。



▲星际火狐与他的助手决定奔赴战斗的第一线。

就在这种孤军一人的状况下，弗克斯毅然决定加入战斗，一人驾驶着アーウィンII战斗机驶向了硝烟弥漫的战场……

战略说明

开始游戏后，AVG部分的对话都是可以直接点击屏幕上的“スキップ”按钮跳过的，然后就会进入本作最具特色的战略部分。游戏的每个关卡玩家必须获取指定数目的敌机核心（游戏中银色红心五角星），并且保护自己的母舰不受任何攻击。下面我们来分别以图示进行说明（如右图）。



上屏——时间制、生命制、回合制交错的战略规则

A、时间制。本作的战略系统非常别具一格，首先就是引入时间的概念。游戏的每个关卡根据难度的不同，都有一个初始的时间限定条件。时间在进行战略安排时是不会损失的，而一旦进入战斗场景就会一点点消耗，而且时间的消耗还会传递到下一场战斗及下一个回合，只有消耗生命或是进入新的关卡才会重置战斗时间。玩家必须在限定的时间内完成关卡，否则当时间为0时，正在进行的一场战斗会被判定失败，失去一条生命，然后游戏会将时间重置为关卡的初始限定时间，继续进行下一场战斗或进入下一个游戏回合。当然游戏中也有很多奖励时间的办法：首先在战略地图及战斗场景会出现时间奖励物品，只要玩家机体的行动路径穿过时间奖励物品就可以获得25秒奖励时间；其次在每场战斗中击落多少敌机，玩家就会在战斗结算时获得多少秒的奖励时间；再次当玩家在战斗中驾驶机体使用“旋转”技能弹飞子弹，就可以根据机体自身时间奖励属性大小获得相应奖励时间值；另外机体在攻击基地和拦截导弹时，穿越引导区域中心十字点也会获得相应穿越速度的奖励时间。

B、生命制。生命制的设定往往只会出现在纯动作类游戏中，或许是受到了NGC版《星际火狐》动作要素的影响，本作也加入了生命制的概念。在战斗场景中损失机体、游戏时间结束都会耗费备用机体生命数，耗费生命的机体在本回合内不能使用，而且游戏的时间也会被重置到关卡初始值。生命数在整个游戏过程中都是会被继承的，因此一定不要抱有损失几个生命过关就好的想法，否则好不容易见到BOSS却会因生命数不足GAME OVER，由于BOSS战前无法存盘，所以一旦牺牲就只有哭着重打整个关卡了。不过好在老任还算厚道，总算为玩家提供了一条奖励生命的办法：在

每关结束后如果剩余回合数与之前剩余回合数累加达到5个就会奖励一个生命数。

C、回合制。本作回合制和其他SLG大不相同，因此也就成为了一个不容轻视的重要环节。游戏中每个关卡的初始回合数也是有限的，玩家必须在限定的回合数内完成游戏，否则也会GAME OVER。每个回合内，玩家有一定探测迷雾的能力，每架机体也同样有一定的移动能力，合理地进行战略部署击倒地方作战单位也就成为作战的要点。每消灭敌方一个母舰就可以获得两个回合数奖励，但游戏中最大回合数也只有5个，因此游戏中往往也需要根据当前回合数来合理调整攻打母舰的时机。

下屏——以触摸操作为主的战略部署

a、敌方母舰。共分为导弹发射母舰和基地母舰两大类，攻占后可以作为我方飞行能源补给点而增加我方机体的行动值。基地母舰中会随机的出现敌方机体起飞，而导弹发射母舰则会向我方母舰发动导弹攻击，玩家需要随时注意这两种母舰的状态，以防被打个措手不及。在母舰上点击后会在上屏显示其详细信息。


▲占领后的敌方母舰可以作为我方行动补给点。

b、地图物品。分布在地图的各个位置，图中显示的是加血物品，另外还有增加时间物品、导弹补给物品等。

c、敌方作战单位。分作战机体和导弹两类。作战机体前黄色箭头表示飞行方向，箭头的数量表示飞行速度，只要我方机体与敌方机体运行路径相交，敌机就会沿我方机体的飞行轨迹进行追击，在保护我方母舰时还可以用这种方法来引开敌机。导弹前黄色点画线表示它在本回合的运行路径，只有我方机体在导弹运行到相交点之前首先穿过才能进行拦截，相比敌机而言导弹的拦截需要把握我方机体的行进时间。一旦拦截成功就会进入战斗状态。点击后会在上屏显示详细信息。


▲用触控笔来擦除迷雾区域探测敌情。

d、迷雾区域。每回合玩家都可以通过触控笔在这些黑色区域画线进行探测，不过要注意每回合的探测值是有限的，而且在下一回合开始前迷雾区域还会再次扩散。

e、障碍区域。这些固定的区域就如同砖墙一般，除导弹以外其他飞行机体是无法穿透这些区域的。

f、我方机体。每个关卡根据剧情可以进行操作的我方机体在数量上是不同的。点击我方机体后画线可以根据行动值制定本回合飞行路线，并且必须一笔完成，如果想要修改则必须点击机体图标重新绘制。点击一下可以在上屏查看机体详细属性。


▲用触控笔直接绘制我方机体的战略路线。

g、我方母舰。也是玩家必须保护的对象。当然母舰也并非毫无用处，母舰可以携带最多3枚导弹，玩家点击母舰后可以直接向敌机画线发动导弹攻击，而且百发百中。点击一下会显示详细信息。


▲直接通过母舰发射导弹攻打敌方机体。

另外在屏幕其他位置快速双击都会弹出本回合战略执行按钮，点击中间巨大按钮后就会进入战斗部分，点击下方“キャンセル”按钮则会返回战略部署阶段。

战斗说明

点击回合开始按钮后游戏就会进入战斗部分。游戏的战斗继承了"《星际火狐》系列"一贯爽快的机体操作手感，惟一的不同就是进行了彻底的"NDS化"，将主要操作全部改由触控笔来完成。

在点击了回合进行按钮后，游戏首先会计算整个回合所发生的战斗数量，然后进入战斗选择画面，由玩家来选择进行战斗的顺序。这里需要提醒大家的是一定将能够获得时间奖励的战斗放在前面进行，防止首场战斗就因无法获得足够的时间而牺牲备用机体生命数。

进入战斗画面后首先在下屏上会显示这场战斗的目标敌机，只有攻击指定的目标机体才能获得敌人的核心，直到收集完场景中所有目标敌机核心后，才算赢得场景战斗的胜利。但是千万不要忽略了游戏中其他杂兵和地面攻击塔，因为这些目标往往是获得奖励时间的关键。战斗正式开始后，NDS上屏将显示主战斗画面，而下屏则是战斗地图表示及游戏的主要操作平台。下面就让我们来看看战斗部分的攻略要点吧。



▲战斗开始前进行的回合战斗统计。

游戏画面



a、机体生命槽。使用不同人物则机体属性不同，生命槽的长短当然也有所不同。

b、时间显示。时间数值顶上的4个小格是奖励物品所需杀敌数，每消灭场景中的一个敌方单位，这里就会有一个小格变成蓝色，当4小格全部变蓝后再消灭一个敌方单位时就会随机出现一件时间、炸弹或生命的补充物品，在后期难度高的关卡可是决定生死的救命稻草啊。

c、机体能量槽。战斗中能量可以用来加速、减速以及发动"旋转"特技，用光后会在一定时间内自动恢复。能量槽的长短也是由不同机体的特性而决定的。

d、射击准心。可使用锁定攻击的机体，在长按射击键后，准心还会变成红色的寻找锁定目标状态，当敌方机体出现在射击准心一定时间后，就会被我方机体跟踪子弹锁定，这时松开射击键就会发动攻击。锁定攻击属性又分单目标锁定和多目标锁定两种，但不管哪一种，在进行锁定时又分三个等级的锁定时效，越高等级的锁定需要瞄准的时间也就越长，但攻击后的威力也是不容小觑。

e、本场景的敌机核心数量。游戏中胜利的目标实际上就是收集敌机核心，而核心只有消灭了战斗场景开始前屏幕上指定的目标后才会出现。当核心集齐后，本场景任务就算完成。

f、游戏得分。当消灭一个敌人后也会在上屏显示当前得分。

g、场景雷达。雷达中红点表示敌方单位，当目标机体只剩一架时会以一个闪动的大红点表示。另外雷达中蓝色环状表示物品环，当玩家在上屏战斗画面中穿过物品环后会随机出现一样奖励物品。物品和敌方核心也会在雷达中标示出来，机体不同雷达的样式也有很大的区别。

操作要点

1、采用触摸屏进行方向控制。N64版《星际火狐》采用摇杆进行方向的操作，而本作则采用触摸屏完全模拟摇杆的操作。玩家只需要用触控笔在下屏不同的方向点击，就可以控制机体的俯仰和左右倾斜飞行，并且游戏还会根据玩家点击位置距屏幕中心的远近来计算机体方向改变的幅度，操作起来非常灵活。

2、采用触摸屏进行射击瞄准。"《星际火狐》系列"操作简洁的另一个原因就在于它将方向的控制与射击准心融合在一起，不会像FPS那样需要一边控制人物的行进一边还要控制准心。本作既然在方向控制上采用了触摸屏操作，那么准心的瞄准自然也就使用了触摸屏来完成。游戏中玩家只要点击下屏的区域，上屏主战斗画面中的射击准心就会处在与下屏相似的位置，手感更加直观。

3、占用几乎所有NDS按键的射击操作。由于将方向及准心的操作都交给了触摸屏，因此NDS上包括L、R在内的10个主要按键都空闲了下来，全部变成了射击按键。这样习惯右手握笔的玩家就可以通过左手按L键或方向键进行射击，而习惯左手握笔的玩家又可以通过R键和其他4个主操作键来进行射击，操作起都非常方便。另外游戏中大部分机体都具有锁定机能，只需要按住射击键不松直到准心变红为止，然后瞄准敌机直到锁定完成松手即可发射，而且锁定最多可达3级，威力可不小哦。

4、按钮式的回旋操作。在下屏地图下方



▲对付敌人用"锁定"的方式可以省去不少时间。

的两侧分别有两个回旋箭头的按钮。点击左侧按钮后机体会旋转360度，这招用来应付那些紧咬自己身后不放的敌人可是最管用的，它可以瞬时让我们绕到敌机背后，获得攻击主动权。而点击右下方按钮后机体会回转180度向反方向飞行，这招用来对付那些敌人的地面防御塔也是再好不过，特别是配合下面即将为大家介绍的"旋转"技能，可以很方便地"骗取"大量奖励时间。

5、拖动式的投弹操作。在地图右上方还有一个B字的图标，这里表示当前拥有的炸弹数。炸弹可以攻击一定范围内的敌人，战斗中只需将B字图标拖入到地图中想要投掷的位置就可以发动。



▲炸弹的使用非常方便，只可惜数量有限。

6、加速、减速操作。当玩家在下屏的上半部分双击时，我方机体就会进入加速状态；反之在下屏的下半部分双击就会进入减速状态。这两个状态都需要耗费机体的能量槽。

7、"旋转"技能发动。战斗中最有用的技能就要数"旋转"技能了，只要在屏幕上左右



▲遇到这种攻击方式的敌人能"骗"多少时间就"骗"多少。

划动触控笔就可以发动这一技能。它可以反弹非激光柱类型以外的敌方攻击并同时获得奖励时间，还可以吸收我方机体周围的物品

及敌方核心，另外“旋转”时两侧形成的光环也可以起到攻击敌方作用，是战斗中最为实用的一个技能，尤其是对于获取奖励时间更是最重要的一个手段。不过需要注意的是“旋转”技能必须耗费能量，一旦能量用光就会忽然回到普通状态，万一这时玩家正在反弹攻击的话可就惨了。

8、导弹及母舰的破坏方法。在战略部分拦截导弹成功后，战斗部分就会进入破坏导弹的特殊环节。这时屏幕上会显示一连串的方块区域，玩家必须一个不漏的穿过这些区域，并在达到一定距离时开始发动攻击将导弹击毁。由于每穿过一层引导区域机体的速度就会提高很多，因此强烈建议大家在战略部署上选择具有锁定能力的机体来拦截导弹，这样只需要按住射击键不放，然后专注于高速穿越引导区域，等到锁定成功后松开射击键就能轻松搞定。另外，方块区域的十字中心还会获得奖励时间，到了后期随着速度的提高，只要穿过引导区域就能得到更多的奖励时间。在攻占母舰的场景中，当玩家消灭掉场景中的目标敌机后就会进入母舰破坏的特殊模式，母舰破坏方法上基本和导弹破坏相似，惟一不同的就是破坏母舰需要玩家在最后使用“旋转”的技能，一举“撞掉”敌方母舰。另外母舰关卡中都会见到一道从母舰射出的红色光柱，这个大家一定要小心，万一被击中伤害也不小。



▲在屏幕上左右划动来发动“旋转”技能。

9、场景过关奖励。当收集到场景所有敌方核心时就算完成了场景任务，进入场景小结。玩家在场景中消灭多少架敌机就会得到几秒的奖励时间，另外如果玩家将场景中所有敌方单位全部消灭的话，就会获得Perfect评定，会奖励我方母舰导弹1枚。



▲穿过引导区域后发动“旋转”就能KO敌方的母舰了。

人物介绍

虽然我们的弗克斯队长一人孤闯战场，但随着游戏剧情的进行，昔日的好友又一次慢慢汇聚在了一起。本作中所有分支累计可操作的登场人物共达16人之多，下面我们就对剧情中的一些主要人物也来做一下简单的介绍。

火狐小队



机体	アーウィンII
激光	单束
锁定	单个
炸弹	2枚
装甲	4
能量	5

フォックス·マクラウド：星际火狐雇佣兵游击队队长。最近由于各种原因，曾经的队员都已经脱离了小队，现在只有他和机器人ナウス两人支持着小队。



机体	クラウドランナー
激光	双束
锁定	单个
炸弹	1枚
装甲	4
能量	4

クリスタル：原星际火狐成员，曾经还是フォックス的恋人。由于反对フォックス想让她退出小队的言论现在也不知去向。从此她的命运也就发生了改变。

机体	スカイクロー
激光	单束
锁定	多个
炸弹	2枚
装甲	3
能量	5

アルコ・ランバルディ：很能干的飞行员。但由于厌倦了平日闲杂的工作，为了追求刺激而和原来的同伴们一起回到浩瀚的宇宙进行冒险。

机体	ブルフロッグ
激光	等离子
锁定	无
炸弹	3枚
装甲	5
能量	3

スリッピー・トード：一直以来フォックス的好友，两人总是形影不离。直到スリッピー遇到アマンダ，两人坠入爱河后远走高飞。这次的战斗中听到フォックス的召唤后立刻回到了小队。

机体	アーウィン
激光	双束
锁定	单个
炸弹	2枚
装甲	4
能量	5

ペッピー・ヘア：对フォックス来说像父亲一样的人。受到因病倒下的前任将军推荐，担负起行星将军的重任，并一心都扑在了工作上。

星狼小队

火狐小队的宿敌，由于犯下数条重罪，而被军队悬赏重金缉拿。

机体	ウルフェン
激光	单束
锁定	多个
炸弹	3枚
装甲	5
能量	5

ウルフ・オドネル：星狼小队的头目。这次他为了某种目的和某个人物一起在进行着各种阴谋。

机体	レインボーデルタ
激光	无
锁定	区域
炸弹	2枚
装甲	5
能量	3

レオン・ポワルスキー：星狼小队的成员，虽然嘴上说话很难听，但的确是星狼小队中最值得信赖的一名成员。

机体	ブラックローズ
激光	微波
锁定	无
炸弹	1枚
装甲	3
能量	5



パンサー・カルロッソ：星狼小队的成员，喜欢火狐的前女友クリスタル，并且一直展开着积极的攻势。这次又是否能达到自己的目的呢？

总评

本作故事情节分支繁杂关卡众多，9种结局一共跨越了9大星球的33个关卡，因此耐玩度还是非常高的，尤其是对于历来喜欢收集隐藏要素和结局回顾的玩家可是有得玩了。在游戏的一周目所有分支都是被锁住的，等到一周目通关后就会拿到金钥匙来开启分支选择中的其他选项。另外游戏中的BOSS战也是穿插在一些关卡战斗的结尾，而且BOSS战前无法存档的设定也为游戏增添了不少难度。至于本作具体关卡的打法还是留给大家来摸索吧，不过相信大家在了解了这款游戏的系统后，一定能够将他们一一攻克。



▶ 九大星球可是够玩家们慢慢来征服了。

Touch! BOMBERMAN LAND

ボンバーマンランド

文 Zinniasun
编 LIKY

Hudson公司的招牌游戏"《炸弹人》系列"一向都以可爱的人物造型及简单的游戏模式吸引着一批粉丝的目光。该公司在原作背景基础上推出的《炸弹人乐园》系列更是以丰富有趣的小游戏集合著称，去年推出的PS2版《炸弹人乐园3》也有着不俗的表现。这次，Hudson公司为我们带来了以触摸操作为亮点的新一代NDS版《炸弹人乐园》，它又会为我们带来怎样的感受呢？下面就让我们一同来体验一下这款游戏的乐趣吧！

触摸！炸弹人乐园
Touch! ボンバーマンランド
◆Hudson◆ETC◆2006年7月20日◆日版
◆1～8人◆自带记忆功能◆256M◆4800日元
◆对应任天堂Wi-Fi连接◆推荐玩家年龄：全年龄
NDS

大陆模式

游戏主菜单左上方的"ランド モード"就是大陆冒险模式，在该模式玩家需要挑战如同《瓦里奥制造 摸摸乐》一般的各种触摸游戏，而惟一不同的是"《炸弹人乐园》系列"独有的完整剧情和该系列传统的通关要素。游戏一开始，我们的主角白色炸弹人还在睡梦中时，就听到朋友大叫海盗军团——炸弹团的到来，握着手枪的海盗团命令他成为海盗宣传站的一员，正当自己高兴之时，却被屋外甲板上金色炸弹人的叫声吵醒，原来都是一场梦啊……其实，今天是金色炸弹人的生日，作为礼物，爸爸让他带着几位朋友们乘船去炸弹岛来个一日游，当然我们的主角就在邀请之列。于是，金、蓝、绿、黑、白炸弹五人组协同他们所共同喜欢着的MM——粉色炸弹人，一同登上了炸弹岛，开始了一天的冒险……

游戏地图共分为5个区域，玩家们需要在这5个区域中不断奔波，挑战关卡收集黑桃、红桃、梅花、方块四种卡片，最终打开解救粉色炸弹人的牢门。这款游戏整体故事流程上比较简单，尤其适合于各位支持我们的小玩家哦！(^_^)小游戏的详细攻关技巧我们会在后面为大家介绍，下面还是先让我们来看看其他几个游戏模式吧！



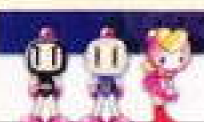
▲大家一同登上炸弹岛开始冒险。

对战模式



既然是"《炸弹人》系列"作品，那么自然少不了对战模式。在主模式选择菜单右侧的"ボンバーマン バトルパック"就是对战集合图标，进入后游戏将摈弃触摸屏操作，而完全回归传统炸弹人的按键操作。Hudson这次不仅为我们带来了人机对战、多人联机的比赛模式，还厚道地为玩家们提供了完整的单卡联机以及Wi-Fi国际网络联机模式，这下喜欢炸弹人的玩家们可以冲上网络与全球的高手们一同进行比赛啦！至于对战集合模式的具体玩法，玩过任何一代炸弹人的玩家都应该非常熟悉，再说下去就都是废话了。

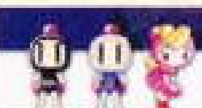
▶怀旧的玩家可以与朋友来场热闹非凡的联机对战。



加演模式



主模式选择最下方的图标"アトラクション"是加演节目，在这里重新玩游戏剧情模式中碰到过的各种小游戏，而且还支持最多4人的多人联机对战。作为本游戏卖点的触摸小游戏不能进行单卡联机和Wi-Fi游戏，不过这些融入炸弹人各种要素的30款触摸游戏，即使一个人玩起来也是乐趣无穷。



隐藏要素

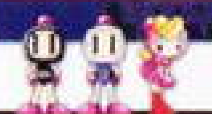




一周目通关后就可以进入主模式选择菜单左下角的小图标"ボンバーハウスゲーム＋"炸弹屋，这里可就要挑战玩家的极限了，以有限的3条生命来击退999个敌人，简直就是炸弹人版的"是男人就炸999人"！

游戏一周目花50个金币就可以购买其他5种颜色的炸弹人，在加演节目中我们就可以选择其他人物来进行对战，尤其是粉色炸弹人那可爱的样子，看了就让人不忍心欺负这可爱的MM……二周目开启游戏时还可以选择"ハード"（困难）模式进行游戏，这时再花上50个金币就可以购买全人物特殊游戏启动画面。困难模式在剧情等方面并没有任何改变，只是加强了触摸小游戏的难度，对于那些喜欢挑战的玩家而言，这无疑又是游戏的一大乐趣。

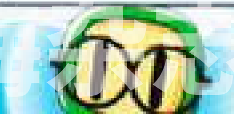
▶联机时大家可以选择不同的人物进行游戏。



主线介绍



游戏画面	
①人物状态	显示区域名称及当前人物的装备状态
②卡片金币	显示卡片收集度及当前金币数量
③游戏地图	显示各个探索过的区域地图
④好友信件	打开信件菜单，查看好友的提示
⑤主菜单	除包含下屏所有按钮以外还能观看地图印花
⑥更换装备	这里可以更换人物当前的各种装备
⑦存档画面	共有6个存档点可供选择
⑧NPC对话提示	出现提示后点击就可以进行对话



地图介绍


▲由可爱的海盗MM经营的多功能商店。

游戏共有黑桃、红桃、梅花、方块和城堡五大区域，而每个区域又分为A、B、C、D、E五块小地图。地图显示中表示的就是当前区域的五个小地图，其中每个小地图边界的绿色球体就是小地图切换点，路尽头如果为花色标志，就意味着是通向另一个区域的切换点或是传送大炮。地图中除了表示各种活动的人物以外，闪耀的菱形点可以取得印花，集齐一个区域的所有印花后就可以去商店盖章；蓝色方形房屋则是MM的商店，里面可以进行区域传送、加盖印章、道具购买及隐藏要素购买；蓝色尖顶房屋是游戏室，这里有各种小游戏；带一个红黄球顶的房间是海盗屋BOSS关卡。

系统介绍

游戏中玩家要攻克各个小游戏关卡来获得卡片、宝石、剧情道具等物品，来解开地图中各条封锁的道路，最后解救我们可爱的粉色炸弹人。小游戏的攻克除了要依靠触摸屏以外，有的关卡还需要吹气才能通过。每个游戏第一次进入后胜利会获得卡片或一些剧情道具，一些游戏在第二次进入后达到特定要求还能获得奖励金币一枚。在每次到一块区域后先找商店的MM谈话才能开启这个区域的传送功能。至于各个路段的开启，除了需要积累门上所需各类卡片的数目以外，有时还需要利用各种道具及装备才能通过，比如使用跳跳雷可以直接跳上山顶，然后做缆车进入下一地图这样的设定有很多很多。好在这些特别的地方多半都会有图标提示，因此耐心的玩家玩起来并不会有太大难度，懂日语的玩家还可以通过查看信件获得提示。在最后凑齐了25张黑桃卡片，就可以解救我们的粉色MM炸弹人啦！



▶下屏的信件图标在闪动，看来又有新邮件了。

小游戏要点

本作中的小游戏虽然比不上《瓦里奥制造 摸摸乐》那100多个的庞大数目，但每个游戏中都融入了“《炸弹人》系列”特有的要素，因此30款游戏也足够玩家们攻克一阵了，另外其中的6款游戏还特意在加演模式中提供了更BT的难度模式，总共36款小游戏玩起来就更带劲了。下面我们就来依次看看这些游戏的攻克办法吧（这里小游戏介绍的顺序以加演模式编号为准）！



编号	No.01
中文名称	冲刺赛跑
日文名称	はしるぜ
地点	黑桃区域A，右二游戏室
说明	拿起手中的触控笔从左向右反复划动屏幕炸弹人就会加速冲刺，其实划动的速度不必太快，但轨迹一定要尽量长，这样炸弹人就会保持冲刺状态。
过关条件	15秒
奖励条件	10秒

编号	No.02
中文名称	找出炸弹
日文名称	どこかな
地点	黑桃区域 A，右一游戏室
说明	游戏中不仅要找到与上屏显示数字相同的炸弹，还要在大小不一的“乱弹”中找到颜色也同上屏相同的炸弹。只有三次机会，好好把握！
过关条件	100 分
奖励条件	150 分

编号	No.04
中文名称	“要”者上钩
日文名称	つれつれ
地点	黑桃区域 A，右下方渡口
说明	看看上屏我们的炸弹人需要什么颜色的炸弹后再下手画线，将钓钩挂在指定色彩炸弹上松手即可。线条一定不要碰到其他移动的炸弹，所以下手一定要又快又准。 
过关条件	150 分
奖励条件	200 分

编号	No.05
中文名称	弹簧顶弹
日文名称	はずむぜ
地点	黑桃区域 B，海盗船桅杆处
说明	在炸弹人落在弹簧毯瞬间从弹簧毯位置迅速向上拉动触控笔，这样我们炸弹人就能越跳越高，顶到炸弹了。每个炸弹需要顶 3 下，因此 3 个炸弹一共需要顶 9 下。 
过关条件	25 秒
奖励条件	20 秒

编号	No. 03
中文名称	灯塔救生
日文名称	みつけろ
地点	黑桃区域 A，下方菱形印花处
说明	玩家将用触控笔来移动灯塔照明的位置，以寻找那些落水的“家族朋友”。游戏照射时间必须持续半秒以上，而且不同颜色的炸弹人得分也是不同的。
过关条件	300 分
奖励条件	400 分

编号	No. 06
中文名称	炸弹马戏团
日文名称	たまのり
地点	黑桃区域 C，上方游戏室
说明	顺时针在炸弹人脚下的炸弹上划圈，直到下一个炸弹接近后立即让触控笔离开屏幕，这时主角就会自动跳上下一个炸弹。但圆圈一定不要划得太快，否则炸弹爆炸可就适得其反了。
过关条件	36 秒
奖励条件	32 秒

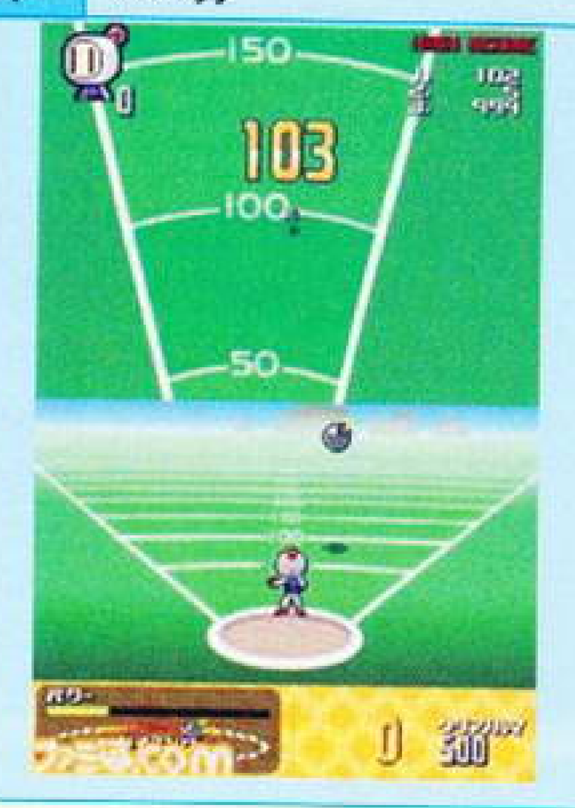
编号	No. 07
中文名称	死守光明顶
日文名称	おしだせ
地点	黑桃区域 C，下方游戏室
说明	不停划动触控笔让炸弹人不断奔跑，将炸弹撞下平台就能得分。不过也要小心被炸弹炸飞或是撞飞，那可就要浪费掉不少时间了。
过关条件	200 分
奖励条件	300 分

编号	No. 08
中文名称	吹灭炸弹
日文名称	ふきけせ
地点	黑桃区域，水管道
说明	游戏中会有炸弹不停地被点燃，在倒计时结束后爆炸。我们的任务就是点选点燃的炸弹，将炸弹人那可爱的小脑袋移动到火绳上，然后对着 NDS 的麦克风吹那么一口，呼！吹灭它！
过关条件	300 分
奖励条件	400 分

编号	No.09
中文名称	制作吧！
日文名称	つくるぜ
地点	方块区域A，右上二游戏室
说明	履带的左右两边都有个变向箭头，玩家只需要改变它的指向，将黄、蓝颜色的炸弹投入相同颜色的炸弹生产机中即可。
过关条件	350分
奖励条件	500分

编号	No.10
中文名称	拳打脚踢
日文名称	はじいて
地点	方块区域A，右上一游戏室
说明	游戏的目标是将天上掉下的炸弹一个个踢飞。炸弹会分4个栏位落下，当它进入下屏的方块区域后，点击该区域任意一点，就会将炸弹击飞。随着时间延续，炸弹下落的速度会越来越快，大家可要小心啊！
过关条件	80分
奖励条件	120分

编号	No.11
中文名称	“铅弹”投掷
日文名称	とばすぜ
地点	方块区域A，左下方游戏室
说明	玩家需要不断在炸弹人的周围沿逆时针划圈在加大旋转速度的同时增加投掷力度，然后在左下方红槽满前将处在红色方向的“铅弹”投掷出去，共有三次投掷机会，扔得越远得分就会越高。
过关条件	300分
奖励条件	500分



编号	No.12
中文名称	保龄炸弹
日文名称	ころがせ
地点	方块区域A，左下二游戏室
说明	玩家们只需要用手中的炸弹去撞击前方的炸弹，每撞爆一个就可以得到10分；在上一回合中全部清场这局的得分会翻倍；如果一次全清不仅得到200分，并且在下一回合分数翻三倍。游戏共有5个回合，每回合有两次投掷机会，游戏中可以扔出弧线球，但一定加足力度，尤其注意提笔要迅速。
过关条件	400分
奖励条件	500分



编号	No.13
中文名称	炸弹独木桥
日文名称	おちるな
地点	方块区域A，中央菱形印花点
说明	小心地用触控笔按住炸弹人的脑袋，并慢慢移动位置，让脚踩炸弹的炸弹人通过越来越狭窄的空中走廊，达到目标点。
过关条件	600分
奖励条件	800分

编号	No.14
中文名称	空中接力
日文名称	のぼるぜ
地点	方块区域D，右上游戏室
说明	在这个游戏中玩家需要不断移动下屏的弹簧网，让我们的炸弹人不断向上飞跃，勇攀高峰。不过在路上可要小心那些浮空弹的威胁，撞上去可不是好玩的。
过关条件	35秒
奖励条件	27秒

编号	No.15
中文名称	夺宝蹦极
日文名称	ダイブで
地点	方块区域B，左下菱形印花点
说明	这个游戏的任务是让我们操纵腰捆皮筋的炸弹人在蹦极途中尽可能多地吃掉空中金币，不过如果一不小心碰到空中的炸弹，就会被炸得动弹不得。游戏没有生命的限制，在第三次下降时整个游戏结束。
过关条件	500分
奖励条件	700分

编号	No.16
中文名称	雕塑清洁工
日文名称	みがくぜ
地点	方块区域E，左上菱形印花点
说明	这次我们担负的任务是来清理炸弹人雕像上的灰尘。看到屏幕上的块状灰尘后就不断擦动触摸屏，等区域内所有灰尘清理完后就用触控笔点击屏幕边缘，移动屏幕到其他区域继续我们的清洁工作。
过关条件	30秒
奖励条件	25秒

编号	No.17
中文名称	炸弹连连看
日文名称	むすぶぜ
地点	红桃区域A，中央菱形印花点
说明	游戏开始后黑色的炸弹中会有一个变为彩色，我们的任务就是把相同颜色的闪光和它连在一起。当然，连线途中是绝对不能触碰到其他闪光点或黑色炸弹，与前面的游戏稍有类似。
过关条件	500分
奖励条件	700分

编号	No.18
中文名称	平衡炸弹
日文名称	おとすな
地点	红桃区域B，左方游戏室
说明	这次炸弹人又耍起了杂耍，想要用一根棒子来支起一颗硕大的炸弹，所以玩家就要不停地左右移动炸弹人来保持棒子的平衡。其实这款游戏也是有技巧的，只要不让棍子倒向平台外侧，就可以通过快速左右晃动触控笔来保持平衡。
过关条件	30秒
奖励条件	45秒

编号	No.19
中文名称	趣味拼图
日文名称	そろえろ
地点	红桃区域B，左上游戏室
说明	玩家需要根据上屏给出的人物图案，在下屏横向移动各个方块位置，拼装出与上屏相同的人物图案。玩家有60秒的时间进行操作，每拼装一个得10分。
过关条件	40分
奖励条件	70分

编号	No.20
中文名称	神经衰弱
日文名称	あわせて
地点	红桃区域C，左上游戏室
说明	这个类型的游戏大家恐怕都玩过不少，游戏中只需翻出相同的人物图案就可以消除，在限定的时间内将其全部消除就算胜利。游戏比较特别的地方就在于如果翻出了彩虹图案，就可以将周围临近的炸弹翻开，来给予玩家帮助。
过关条件	280分
奖励条件	295分

编号	No.21
中文名称	砸“炸弹”
日文名称	たたくぜ
地点	红桃区域C，右上游戏室
说明	游戏上屏和下屏花盘的中央会显示一个特定颜色的炸弹，玩家需要在最短的时间内将周围冒出的相同颜色炸弹砸掉。随着游戏的进行，冒出炸弹会越来越多，炸弹所需爆炸时间却越来越少，当3条生命全被炸掉游戏就会结束。
过关条件	500分
奖励条件	800分



编号	No.23
中文名称	自由泳赛
日文名称	およぐぜ
地点	红桃区域E，中央小岛
说明	不断在炸弹人周围顺时针划圈，就可以驱动炸弹人前进，将触控笔移开屏幕，炸弹人会进行换气。如果圈划得太快，那么左下角的空气值消耗也会变快，一旦空气用光或是碰到途中的炸弹，就会短时间沉入水中无法操作，因此合理安排划动速度才是胜利的关键。
过关条件	38秒
奖励条件	33秒

编号	No.24
中文名称	大家来找碴
日文名称	くらべて
地点	梅花区域A，左方游戏室
说明	游戏在整体的玩法上与普通找碴类游戏相同，只是找碴的焦点都被集中在了各种颜色、各种大小以及各种布局的炸弹上。在限定的60秒中每找到一处错误就可以得10分。
过关条件	100分
奖励条件	150分

编号	No.22
中文名称	炮击炸弹
日文名称	ねらうぜ
地点	红桃区域D，左方游戏室
说明	上屏画面的湖面上漂浮着各种各样的炸弹，而我们的任务则是移动大炮调整准心来清理这些飘浮的炸弹。游戏中不同颜色炸弹的大小也各不相同，炸掉这些炸弹的得分也不相同。只是大家要注意游戏中准心的上下调节正好与移动方向相反。
过关条件	38秒
奖励条件	33秒

编号	No.25
中文名称	划桨行舟
日文名称	カヌーで
地点	梅花区域A，右上游戏室
说明	玩过《为你而生》的玩家对这个小游戏一定都不陌生，左右划动船桨一边穿越激流，一边躲避迎面而来的木桩和炸弹。需要向哪个方向躲避就直接划动同一方向的桨叶即可。
过关条件	40秒
奖励条件	36秒



编号	No.26
中文名称	炸弹超人
日文名称	とべとべ
地点	梅花区域A，右上菱形印花点
说明	这次我们的炸弹人将以超人的形态出现在屏幕上，在限定的65秒内摧毁地图周围的6枚炸弹。首先，炸弹人的飞行是不会停止的，玩家只能通过划动屏幕调整飞行的方向，其次墙上都布满了利刺，每个炸弹在攻击三下后会并爆炸向周围散射子弹，这些都会使我们的超人一命呜呼。
过关条件	65秒
奖励条件	55秒

编号	No.27
中文名称	飞舞音符
日文名称	メロディ
地点	梅花区域B，中央豪华游戏室
说明	从教堂的大钟里飘落出一个个美妙的音符，当它们下落到与下屏的演奏线重合位置时点击，就可以获得分数。游戏的设计思路与其他音乐游戏相似，主要还是以点击节拍的准确度作为评分标准。为了那首动人的乐曲，各位玩家要好好修炼。
过关条件	2000分
奖励条件	2500分

编号	No.29
中文名称	组合炸弹人
日文名称	なおすぜ
地点	梅花区域C，左上游戏室
说明	将下屏中的各种炸弹人部位安装在中央模板上，在限定的99秒内完成3个人物形象即可过关。建议大家在拼图前先将那些重叠的板块都展开，另外需要注意的就是必须凑齐炸弹人的头、脚、手、身的每个部位，有时虽然模版外形凑齐了，可还是会因为少安一条重叠在身体上的胳膊而卡关。
过关条件	45秒
奖励条件	35秒

编号	No.28
中文名称	导线接龙
日文名称	つなげて
地点	梅花区域C，右上游戏室
说明	左边点火器，右边是炸弹，玩家的任务就是在中间的老虎机上选中合适的管路将它们连接起来。如果在没有失误的情况下连续引爆炸弹，还会得到额外的奖励分数。限定时间99秒，建议从右向左进行接续。
过关条件	100分
奖励条件	200分

编号	No.30
中文名称	火烧落弹
日文名称	ホノオの
地点	梅花区域C，左上菱形印花点
说明	这款游戏需要触摸＋吹气共同完成。首先通过触控笔将炸弹人横向移动到滚落炸弹的竖槽位置，然后等炸弹进入下屏不久后对着NDS主机的麦克风吹气，就会从炸弹人的口中吐出一道火焰引爆炸弹。
过关条件	300分
奖励条件	400分



介绍完这么多小游戏的打法，恐怕大家都也在摩拳擦掌了。本作的游戏流程并不算长，有4个小时就可以完成一周目通关。作为炎炎夏日中Hudson为我们献上的一款清爽作品，游戏的耐玩性还是不容置疑的，炸弹人游戏的粉丝可一定不要错过它！



SD高达 G GENERATION PORTABLE GP

文 御影丽佳 编 胧月

《SD高达G世纪 携带版》是近期笔者向高达迷和战棋迷们诚心推荐的一款作品，尽管表面看上去和《机战》非常相似，但实际上手就可以从战略性、育成性、收集性等方面体会到本作的独特魅力。不过由于本作的游戏流程实在长得令人发指，所以本次的攻略没有列出所有机体的进化路线表，而仅从攻关角度力求给大家最大帮助。关于机体的进化，敬请关注下一辑《掌机王SP》的“研究中心”。

SD高达G世纪 携带版

SDガンダム Gジェネレーション ポータブル

◆NBGI◆S・RPG◆2006年8月3日◆日版

◆1人◆416KB◆4800日元

◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

PSP



操作

方向键/滑杆	光标移动，翻页
圆圈○	决定，显示地形情报
三角△	确认机体和人物的状态，显示迷你地图
叉×	取消，确认机体的行动范围
方块□	开战前进入Option菜单调整自己的队伍，在战斗地图上按住则是机体高速移动模式
L	切换地图
R	切换地图
START	开始游戏，显示系统菜单

游戏模式简介



本作和PS版的《SD高达》一样，初始游戏的时候就可以选择随便一个系列剧本来进行。不过有些系列，比如《0080 口袋中的战争》初期难度相对较高，这点要小心。开始游戏后，玩家正在攻略的那个系列作品中出现的NPC和机体是拿不到任何经验的，直到此系列通关，才能选择该系列的剧情人物进行正常游戏。还有一点要注意的是，我方可以获得敌对方的人物，但是此人物不能在与他本方势力交战的时候登场，比如哈曼就不能在《ZZ高达》的关卡中登场。对于已经打过的关，可以无限重复挑战，方便玩家给角色和机体进行练级。

Option（编成模式各选项的介绍）

自军编成



配置自己原创部队的模式，我方最多可以拥有两艘战舰和一个Master Unit。所谓Master Unit，就是单独行动的一个单位，可以是除了战舰外的任何机体。此单位不能进入战舰补给，但是每回合都可以自动回复一定的HP和EN，最重要的是，Master Unit的可以接受任何机体的援护攻击，不受小队的限制，最大支援数为6。除了Master Unit，我方还可以配置两艘战舰，每艘战舰根据战舰的容量大小可收纳1～3个MS(MA)小队，每个小队最多可容纳4架机体。玩家可以在这个模式编辑战舰成员，以及MS小队成员和机体。下面就具体讲一下配置的方法。



① 编成LIST的解说

从左到右依次为人物的编号、所在战舰、所在编队、人物在编队中的属性、人物名称、人物所搭乘机体、机体所搭乘的单位、强化配件。人物属性分为，C－舰长，S－副长，O－通信，D－舵手，M－整备员，G-GUEST(可以理解为吉祥物、人气偶像)，L－小队领袖。机体的属性分为，指－指挥官专用的机体，专－特殊角色专用的机体。



② 编成的指令

机师相关指令

移动	角色移动到别的位置。
番号	编成LIST的编号变化。
容姿	有的"VIP"驾驶员可以选择不同的样子(比如夏亚)，此指令是切换驾驶员型态专用。

机体相关的指令

生产	给指定驾驶员生产机体。
捕获	从捕获的机体当中选择一台配属给指定的驾驶员。
移动	机体移动到别的位置。
开发	由现有机体开发出新的机体来。
设计	两种不同的机体设计出一种新的机体。
OP	机体装备芯片的情况。
仓库	从仓库取出一台机体或者将当前机体放入仓库。
解体	将机体分解，可以获得金钱。
变形	机体变形。
HPS	进行武器换装。

辅助飞行器相关指令

生产	给机体生产一个辅助飞行装备。
移动	移动飞行器。
解体	将飞行器分解，可以获得金钱。

③ 出击战舰的编成

首先要设定战舰的成员，各个成员的作用如下：

舰长	影响战舰的指挥范围，和人物的指挥，魅力相关。
副长	影响战舰的指挥范围，和人物的指挥，通信相关。
通信	影响战舰攻击的命中率，和人物的通信相关。
操舵	影响战舰攻击的回避率，和人物的操舵相关。
整备	影响搭乘战舰的机体的HP和EN的回复率，与人物的整备相关。
GUEST	影响战舰的指挥范围以及搭乘战舰人物的MP回复率，与人物的魅力相关。

然后是MS小队的驾驶员和机体的选择。总的来说，要根据不同的关卡的要求进行配置，比如宇宙关就多派一些宇宙适应性高的机体，而海战的关就要多派一些水战用的MS。下面介绍一下人物和机体的状态。

人物

射击	影响射击武器的命中率
格斗	影响格斗武器的命中率
反应	影响攻击的命中率和回避率
觉醒	影响觉醒武器的命中率
指挥	影响指挥范围，舰长，副长，MS小队长专属属性
通信	影响战舰的武器攻击命中率，舰长，副长，通信专属属性
操舵	影响战舰回避，舵手专用属性
整备	影响搭乘战舰机体的回复率，整备专属属性
魅力	影响战舰指挥范围和搭乘战舰的MS驾驶员MP的回复率，舰长，GUEST专属属性



机体

在机体菜单中按三角可以看到武器的具体属性，分为以下几种：

武装名	武器的名称
RNG	武器的射程
POW	武器的攻击力
EN	武器所需要的EN
MP	武器所需要的MP
HIT	武器的命中率
使用适性	武器所能使用的地形环境
有效修正	武器对特殊敌人和环境的命中和伤害补正



另外，在此菜单里还可以看到各种特殊防御属性对武器的防御情况，○是完全不防御，×是完全防御，△是防御一部分。另外，关于MAP武器和战舰一齐射击这两种武器，则还可以看到它们的攻击范围。

地图和地形的解说

本游戏和以前一样，地图是分层的，不同层的地图要通过相应的指令来进行切换，比如“上升”，“降下”之类的指令。要注意的是使用地图切换指令后的机体不能移动，只能原地进行攻击。地图的查看则是L和R键。

按住圆圈则可以查看具体的地形属性，另外那个百分比的数值表示的是米诺夫斯基粒子的浓度，浓度越高，武器的命中越差。按住三角则可以显示小地图，便于玩家观察整个战场的形势。最后，按住方块则是光标高速移动。



战场解说

战场首先配置完母舰和Master Unit的位置后，下面就开始正式进入战斗。

出击：母舰内的MS小队出击，出击回合不能进行攻击。

归舰：出击中的机体回母舰进行补给，回复EN和HP。

支援攻击：指我方复数机体对敌人一个机体进行攻击，除Master Unit外，各小队只能是小队内的成员互相援护，不同小队之间无法进行援护，小队间最大援护数是2。任何我方机体，包括NPC和我方自由出击的机体，都可以对Master Unit进行援护，无视小队，最大援护数为6。援护的机体也分享经验。支援机体只消耗武器本身所需的EN和MP，对驾驶员本身的MP没有影响，并且不会遭到敌人的反击。

Chance Step：我方任意一部机体击破敌人后可以奖励一次行动，此奖励是无限进行下去的。

遭到敌人攻击时的行动：可以选择反击，使用我方可以使用的武器反击敌人。防御则是装备盾牌机体的专属指令，选择防御后如果被敌人击中，则伤害减少30%，回避则是我方回避率略微上升。

驾驶员的MP系统：每个驾驶员都有自己的



MP，MP分为4个阶段，混乱，普通，强气，超强气。混乱情况下无法进行任何行动，只能靠母舰去拯救来回复MP。强力和超强气时，武器的攻击力有一定程度的上升，并且超强气时还可以使用一些特殊的强力武器。超强气时攻击必定是会心一击。击坠敌人，成功回避敌人的攻击，击中敌人可以使自己的MP增加，被敌人击中则会降低。

MAP和觉醒武器：敌我双方都会使用一次可以攻击复数敌人的武器，即MAP武器。使用MAP武器击破敌人的话不会得到任何经验，不到万不得已不推荐使用。另外我方还有一些机体拥有觉醒武器，此类武器攻击范围很大而且威力很高，但是要求驾驶员有一定的觉醒值，并且使用该种武器会消耗驾驶员的MP。

剧情以及过关评价

每关前是原作固定剧情，过关后再重复打的话可以按START直接跳过剧情，很方便。过关评价分为6种，分别为没有评价、普通评价、铜评价、银评价、金评价、白金评价。评价的高低只和你当前关取得的哈罗点数有关，与回合，特殊事件触发无关。从铜评价开始可以获得奖励的芯片，并且评价越高奖励的金钱越高。但是注意，奖励的芯片的好坏和评价高低没有很大关系，有时铜评价的奖励芯片比白金奖励还好。

捕获，救援和补给

击破敌方母舰的话，敌人母舰搭载的MS都会投降，这时可以使用母舰的回收指令还回收，这些机体可以自己留着用，也可以解体赚钱。我方NPC母舰被击破时也会投降，可以使用母舰拯救的指令来救援他们，救援后的机体也归我方所有。还有就是我方混乱的机体也要母舰救援回来，不然就是活靶。关于母舰的补给，一般来说是回到母舰补给，有些母舰，比如密涅瓦，可以对DESTENY等机进行特殊的补给，要活用。

流程攻略篇

机动战士ガンダム



STAGE 1 ガンダム大地に立つ

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.Master Unit击破 2. 木马被击沉

CG：1.剧情；2.击破前半段第二台扎古时；3.阿姆罗和夏亚交手。

很简单的一关，开始是剧情，阿姆罗干掉扎古后我方可以出击，这时夏亚也来凑热闹。记得叫阿姆罗和夏亚交战一次拿到CG就行了，全灭敌人过关。

STAGE 2 ガルマ散る

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.Master Unit击破；2. 木马被击沉。

CG：夏亚主动攻击阿姆罗时候得到。

本关主要要小心天上的飞机，尤其是ガウ，它有MAP武器，要优先解决。地上的杂兵不堪一击，主要是空中，要多派人上去优先解决。

STAGE 3 激斗は憎しみ深く

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.Master Unit击破；2. 木马被击沉。

CG：阿姆罗击破老虎。

一开始我方兵分两路，自军去左下保护木马，一定要吸引住敌人的火力。阿姆罗往下跑，被打爆了变成小飞机之后就安全了，因为没人能命中他。我方消灭完左下的敌人后往右上走，敌人空中会来一批增援，不过不是很强，建议把那台MA抓回来。全灭敌人后就可以过关。

STAGE 4 ジャブローに散る

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.Master Unit击破；2. 木马被击沉；3.高达被击破。

CG：1.剧情；2.夏亚被击破后。



开始用阿姆罗击破夏亚，然后敌人大部队出现。本关敌人数量开始变的很多了，要想拿白金评价就慢慢靠援护磨吧，打法没什么好说的，敌人虽然很多，但是都不强。

STAGE 5 ソロモン攻略战

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.Master Unit击破；2. 木马被击沉。

CG：斯雷卡生存条件下阿姆罗和多滋鲁战斗两次。

敌人非常多的一关，初期先扫平卫星比较好，要注意卫星会自爆。卡多机体不强，利用援护打掉。本关要点就是迎战多滋鲁的时候，一定小心他的MAP武器，被打到就是死。建议先看下他的攻击范围，然后站好位置，最后攻击的时候要用实弹武器或者格斗，BIG ZAM有I FIELD，我方目前的光线武器对它无效。

STAGE 6 宇宙要塞ア・バオア・クー

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.Master Unit击破；2. 木马被击沉；3.木马小队任何一人被击附；4.NPC全灭。

CG：1.阿姆罗击破夏亚；2.阿姆罗第二次击破夏亚。

0079的最后一关，还是有一定的难度的。本关的难点在阿姆罗和夏亚交战后进入要塞内部，此时木马会进入行动不能状态，而要塞内部敌人是不断增援的，我方其他部队在外边无法进去帮忙。这时要叫木马三人组保持在超强气，不要管什么评价了，一定要一炮解决掉增援的扎古，如果EN消耗光了，也要留一个人守在木马面前来挡住敌人的攻击。我方在外边加紧消灭掉敌人，别给要塞里面太大压力。另外，本关有很多值得捕获的机体，每样抓一个回去开发就是了。

机动战士ガンダム 第08MS小队



STAGE 1 出会い

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.08小队任意一人被击破；2.Master Unit击破。

CG：本关中期自动出现。

敌人很弱，都是些扎古和直升机。击破初期敌人后爱娜出现，她的阿普撒拉斯没有MAP，随便攻击就行。全灭敌人后过关。

STAGE 2 震える山

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.08小队任意一人被击破；2.Master Unit击破。

CG：用EZ-8击破アプサラスⅢ。

初期保护好钢坦克，它们回避还不错，选择回避的话躲开敌人的攻击不是很大问题。然后集中火力消灭掉杂鱼，诺利斯攻击你的回合最好记录下，用SL大法躲开他的超强气攻击。要注意，把诺利斯击破后会发生剧情，阿普撒拉斯3出现，并且EZ-8自动移动到山上，我方增援也出现。建议我方最后打掉诺利斯并且把位置摆好。阿普撒拉斯3有MAP炮，射程是横向连续5格，要小心，08小队三人被打到就死，然后GAME OVER。最后要记得用EZ-8击破阿普撒拉斯3拿到CG。

机动战士ガンダム0080 ポケットの中の战争



STAGE 1 ポケットの中の战争

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.NT-1被击破；2.Master Unit击破；3.トロイホース被击破；4.核弹到达トロイホース周围4格内。

CG：1.NT-1和KAMPFER第二次交战的时候；2.巴尼被击破时候。

开始对战KAMPFER，没有难度，全灭敌人后进入后半段。这时要注意优先解决核弹，核弹在靠近我方的时候会自爆，10000点伤害，所以要算准距离用援护一下干掉它。干掉核弹后就没什么压力了，上面慢慢的用援护挣点数，下面克丽斯就慢慢地陪巴尼玩。击破巴尼得到一段CG，然后全灭敌人过关。

机动战士ガンダム0083 スターダストメモリー



STAGE 1 ガンダム强夺

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.Master Unit击破；2.GP01和アルビオン被击破。

CG：剧情得到。

后半段去追击GP02A时候自己三人要退向大部队所在地，不要自己蛮干。其他要注意的就是会出现两批热带大魔的增援，分出一点兵力去对付。潜水艇不吃光线武器，找三个人去格斗援护掉。

STAGE 2 策谋の宙域

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.Master Unit击破；2.GP01和アルビオン被击破。

CG：无。

本关基本没什么难度，惟一要注意的是把GP01拉到大部队附近，不然它会被打爆。

STAGE 3 ソロモンの悪梦

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.Master Unit击破；2.GP01和アルビオン被击破。

CG：两段都是剧情。

还是要慢慢磨的一关，磨光了上层的敌人下去打卡多和GP02。GP02非常简单，他没有超过4格的武器，用远距离的武器打掉就行。

STAGE 4 驱け拔ける岚

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.Master Unit击破；2.GP03D和アルビオン被击破；3.18回合没有结束战斗。

CG：宏和卡多交战。

本关还是有点压力的，不要派Master Unit了，派两艘战舰上去比较好。一艘下去打卡多那帮人，一艘上去打西玛还有联邦的部队。本关要18回合内解决战斗，而11回合左右敌人会出现不少增援，如果拿够了评价点数，那么就直接击破战舰回收敌军机体赚钱也不错。惟一要注意的就是注意自己的回合数。

机动战士Zガンダム



STAGE 1 黒いガンダム

胜利条件：レコア地球降下或者敌全灭

败北条件：1.Master Unit击破；2.レコア被击破。

CG：无

不难的一关，要注意的就是派几个人去左下接应下运输机，省得它被打爆了。其他人往上推进，慢慢消灭掉敌人。运输机到达地球也可以过关，不过为了经验还是敌全灭比较好。

STAGE 2 ジャブローの风

胜利条件：1.20回合内救出レコア之后全机搭乘上ガルダ；2.敌全灭。

败北条件：1.Master Unit击破；2.NPC任意1人被击破；3.ガルダ击破。

CG：卡缪攻击杰利德。

本关是要先救人再全机脱出。要救的人在地下最左边那个楼里，要叫卡缪通过上面的升降口到达外面，再从下面的口进去才能到达。我方大部队留在上面消灭其他的敌人，尽量派能飞的出来，不然地形原因移动得非常慢。

STAGE 3 ムーン・アタック

胜利条件：敌全灭

失败条件：1.Master Unit击破；2.フォンブラウン市被侵入。

CG：卡缪击破杰利德。

本关目的是防御フォン ブラウン市，最稳妥的办法是自己把城市围起来。敌人会在空中不停地降下，做好心理准备。最后要注意的就是用卡缪去击破杰利德拿到CG。

STAGE 4 永远のフォウ

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.Master Unit击破；2.我方任意一NPC被击破；3.凤第二次出现后10回合内没有全灭敌人。

CG：杰利德生存情况下，用卡缪击破凤。

本关地形还是很差，尽量派飞行机体出击。留着杰利德别杀，上去直接先把凤干掉，注意精神力高达有IF，用实弹和格斗打。凤第二次出现后用卡缪去击破她拿到CG，然后全灭其他敌人过关，当心回合数。

STAGE 5 アクシズからの使者

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.Master Unit击破；2.アガーマ击破；3.ハマーン击破。

CG：无

没什么要注意的地方，哈曼根本就死不了，完全不用担心。

STAGE 6 宇宙を驱ける

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.Master Unit击破；2.カミーユ和クワトロ击破；3.アガーマ击破。

CG：库瓦特罗和哈曼交战两次，卡缪击破西洛克。

还是三方混战，注意哈曼那边的部队在哈曼被击破后会全军撤退，并且库瓦特罗和哈曼第二次交战后也会全军撤退，为了经验要把哈曼留到最后而且一开始别叫库瓦特罗去攻击哈曼。本关战舰很多，拿到白金评价非常简单。

机动战士ガンダムZZ



STAGE 1 シャングリラの少年

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.Master Unit击破；2.アーガマ被击破。

CG：无

非常简单的一话，没什么值得说的……不追求评价可以抓点ガザD方便开发卡碧尼。

STAGE 2 燃える地球

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.Master Unit击破；2.Zガンダム被击破。

CG：无

本关NPC就一直往下撤退来和大部队汇合，露不用管，围住她的三台敌机没有格斗武器，放心还击就可以。沙漠地形比较讨厌，多利用母舰来进行机体的移动。

STAGE 3 落ちてきた空

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.Master Unit击破；2.アーガマ改被击破；3.运输机被击破。

CG：无

我方兵分两路去保护两架运输机，护送它们离开后就可以安心杀敌了。6回合后殖民地降下，敌增援出现。サイコガンダムMk2用ZZ击破会有剧情。

STAGE 4 战士、再び…

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.Master Unit击破；2.ネエルアーガマ被击破。

CG：ZZ和卡碧尼交战两次。

本关和0083最后一关很像，也是三方混战。打法也差不多，不过格雷米那边敌人不强，要练的机体丢过去练级就好，哈曼那边强化人多，要派我方主力过去。桑曼纱有IF，要近身砍，还有ドベンウルフ的MAP炮要注意。哈曼出现后不会移动，清光了其他杂兵叫ZZ过去解决她就好了。

机动战士ガンダム 逆袭のシャア



STAGE 1 天に火を噴くもの

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.Master Unit击破；2.アムロ击破；3.天鹿击破。

CG：无

本关的要点在于保护天鹿。一开始我方在左下出击，分出一只队伍往右下移动来接应天鹿，不然它出现没有我方接应的话绝对被打爆。阿姆罗驾驶ν出击后，如果没人接应也肯定完蛋，所以还要派一只队伍往左上方向移动。本关是很容易赚钱的关，拿到高评价之后不妨回来多赚点钱。

STAGE 2 忌まわしき记忆と共に

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.Master Unit击破；2.アムロ和ブライト击破。

CG：哈萨维和葵斯交战、阿姆罗和夏亚交战、阿姆罗击破夏亚。

本关敌人不少，但是难度不大，因为敌我双方是分开的。开始击破敌人先头部队后会出现一批增援。本关的要点是拿到三段CG，阿姆罗和夏亚交手一次后两人会跑到旁边断背，不过夏亚不可能打的过阿姆罗，玩家尽可以放心。我方大部队慢慢灭掉敌人过关即可。



机动战士ガンダムF91



STAGE 1 フロンティアIV袭击

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.Master Unit击破；2.スペースアーク击破。

CG：剧情。

我方注意保护母舰就行了。最有威胁的敌人是空降下的，我方堵住他们攻击母舰的线路就行。

STAGE 2 ラフレシア・プロジェクト

胜利条件:敌全灭

败北条件:1.Master Unit击破；2. シーブック击破；3スペース アーク击破。

CG:全灭初期敌人后、用西布克击坠宇宙妖花。

一开始我方不要进入BUG三格以内，否则它们会自爆，拉开距离用光束枪解决掉即可。宇宙妖花要注意他的MAP炮，不要被打中，否则够呛。最后记得用西布克解决掉妖花拿到CG。

机动战士Vガンダム



STAGE 2 白いモビルスーツ

胜利条件:敌全灭

败北条件:1.Master Unit击破；2.运输机击破。

CG：无

本关的要点也是保护好运输机，有的敌人无视我方其他人直接攻击运输机的，要优先解决(就是那些空降下来的)。全灭敌人后过关。我方增援中的某金发御姐是不能被敌人攻击到的，被敌人打到她就和敌人一起自爆……

STAGE 2 ジブラルタル攻防

胜利条件:敌全灭

败北条件:1.Master Unit击破；2.V GUNDAM击破。

CG：剧情(怪力女撑桥、感动)。

基本没什么好说的，步步为营推进就行了。本关开始，秀拉克队的MM们开始接连阵亡了。

STAGE 3 战略卫星を叩け

胜利条件:敌全灭

败北条件:1.Master Unit击破；2.乌索击破。

CG:无

本关敌人很多，尤其是战舰里装了很多敌人，推进的时候要小心。敌人有会狙击的机体要优先解决，否则一下4000还是很痛的。经验很多的一关，不赶时间的话派一些机体练级是不错的选择。

STAGE 4 母よ大地にかえれ

胜利条件:敌全灭

败北条件:1.Master Unit击破；2.乌索击破。

CG:剧情

敌人的大摩托车很多，攻击也挺高的，非常讨厌，要小心。其他也没什么要注意的，把队伍聚集在一起慢慢前进就好，全灭敌人后过关。

STAGE 5 天使达の升天

胜利条件:敌全灭

败北条件:1.Master Unit击破；2.乌索击破。

CG：乌索击破卡迪珍娜

《V》的最后一关，在天使之轮上进行的战斗。敌人数量非常多，派两艘母舰上去慢慢清剿。小心法拉的MAP炮，另外就要叫乌索去击破卡迪珍娜拿到CG。本关多抓点机体比较好，V里的杂兵机开发出来的后续机都是挺不错的。



机动武斗传Gガンダム



STAGE 1 Gファイト开始! 地球に落ちたガンダム

胜利条件:敌全灭

败北条件:1.Master Unit击破；2.多蒙击破。

CG：一共三段，都是剧情自动发生。

难度很低的一关，敌人不堪一击，包括BOSS查普曼……

STAGE 2 最强最恶! デビルガンダム现る

胜利条件:敌全灭

败北条件:1.Master Unit击破；2.我方任意一NPC击破。

CG：无

一开始用远距离攻击角色援护老同盟的几个人打倒新同盟。然后新同盟加入，之后就开始对付大量的デスアーミー，敌人不难，小心即可。

STAGE 3 战士の绊! デビル包囲网を突破せよ

胜利条件:敌全灭

败北条件:1.Master Unit击破；2.我方任意一NPC击破。

CG：多蒙两次和东方不败交战，共两段CG。

多蒙超强气后的Shining Finger很厉害，给他配几个远距离攻击的就可以叫他单机清场。打倒东方不败后出现敌增援，然后全灭敌人过关。东方不败就交给多蒙对付，反正要拿CG。

STAGE 4 さらば師匠! マスター・アジア、暁に死す

胜利条件:敌全灭

败北条件:1.Master Unit击破；2.我方任意一NPC击破。

CG：多蒙击破东方不败。

敌人很多，个人觉得比较好的办法是用铃和多蒙的MAP炮削减一下敌人的HP方便攻击。击破四天王后东方不败出现。用多蒙击破他就可以看到那段感人的剧情了。

STAGE 5 デビルコロニー始動! 大进击シャッフル同盟

胜利条件:敌全灭

败北条件:1.Master Unit击破；2.我方任意一NPC击破。

CG：多蒙两次攻击恶魔高达，共两段CG。

我方NPC不少，但是都不强。所以还是自己去解决问题比较好，本关可以叫4个人去援护多蒙来赚取大量的评价点数。最后记得要多蒙攻击恶魔高达，拿到两段CG，一段是同盟拳，一段是LOVE LOVE石破天惊拳的。

新机动战记ガンダムW



STAGE 1 少女が见た流星

胜利条件:敌全灭

败北条件:1.Master Unit击破；2.W GUNDAM5人任意一人被击破；3.穿梭机被击破5回合内没有击破所有导弹。

CG：剧情获得。

简单的一关，我方出击后向上走，接应下多诺文和张五飞。在击追那架穿梭机的时候要注意，击坠它后发生剧情，基地四角出现导弹，要5回合内解决，所以要先站好位置再追击那架穿梭机。

STAGE 2 ヒイロ、闪光に散る

胜利条件:敌全灭

败北条件:1.Master Unit击破；2.我方任意一NPC击破。

CG：无

毫无难度的一关，NPC配合希罗清掉敌人就行了。惟一要注意的是空中的敌人，数量不少。

STAGE 3 ゼロと呼ばれるガンダム

胜利条件:敌全灭

败北条件:1.Master Unit击破；2.我方任意一NPC击破。

CG：剧情获得。



开始卡多路开WING ZERO，希罗开ヴァイエイト阻止他发疯。剧情过后敌人大部队出现，从本关开始出现的ビルゴ可能是最讨厌的敌人了，除了觉醒和格斗武器外一切武器对它都无效，要非常小心。此外，メリクリウス和ヴァイエイト这两个东西也非常讨厌，优先解决。

STAGE 4 その名はエピオン

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.Master Unit击破；2.我方任意一NPC击破。

CG：希罗和塞克斯战斗。

在海上的一话，我方派出的机体都要会飞，否则无法战斗。集中兵力往一个方向突击就可以了，全灭敌人后过关。

STAGE 5 激突する宇宙

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.Master Unit击破；2.我方任意一NPC击破。

CG：剧情获得。

《W》的最后一关，敌人很多，尤其是ビルゴ很多，所以不要追求超强气援护攻击了，多带觉醒武器的机体慢慢打就是了。

机动新世纪ガンダムX



STAGE 1 月は出ているか?

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.Master Unit击破；2.加罗德击破。

CG：剧情获得。

超级简单的一关，敌人弱得不能再弱了……都是些游击队的杂兵。

STAGE 2 作战は一刻を争う

胜利条件：敌 全灭

败北条件：1.Master Unit击破；2.加罗德击破。

CG：剧情获得。

初期的敌人很简单，我方还有一大堆帮忙的。本关的难点在于BOSS，BOSS的MAP武器非常强力，而且范围很大，个人建议派一些HP高的机体过去硬吃一下，然后下一回合干掉它。

STAGE 3 ダブルエックス起动！！

胜利条件：敌 全灭

败北条件：1. Master Unit击破；2.加罗德、艾尼露击破。

CG：无

我方在海上，而且海底也有敌人，要派水战机出来。开始建议先叫DX一发MAP炮清几个敌人，否则我方母舰的压力会很大。加罗德被人包围，选择回避的话应该问题不大。最后要注意的是空降的敌人，还有水下敌人的潜艇。

STAGE 4 あれはGファルコン！

胜利条件：敌 全灭

败北条件：1. Master Unit击破；2.加罗德击破。

CG：无

没什么难度的一关，敌人不强，我方慢慢打就是了，没有什么要注意的地方。

STAGE 5 月はいつもそこにある

胜利条件：敌 全灭

败北条件：1. Master Unit击破；2.加罗德击破。

CG：剧情获得。

敌人很多，战舰也不少，但是强力敌人不多，也就BT兄弟两人。打到现在我方估计什么W ZERO，Hi-ν之类的都很多了，慢慢虐待敌人好了。

TURN Aガンダム



STAGE 1 月に吠える

胜利条件：敌全灭

败北条件：1. TURN A击破；2.Master Unit击破；3. グエン击破。

CG：剧情获得。

简单到没什么可以说的一关，敌人数量又少，能力又差。

STAGE 2 ノックス崩坏

胜利条件：敌全灭

败北条件：1. TURN A击破；2.Master Unit击破；3.ソシエ击破。

CG：无

很搞笑的一话，我方比敌人还多，不过都是什么装甲车破飞机一类的，但是用来援护非常不错……我方慢慢向上推进就行了，敌人就是血多点。

STAGE 3 ウィルゲム离陆

胜利条件：敌全灭或者坚持8个回合

败北条件：1.グエン击破；2.Master Unit击破。

CG：剧情获得。

我方初期被敌人包围，比较危险，自己的部队还是赶快过去把母舰包围住，顶住8个回合就行了。不过有能力的话也可以尝试全灭敌人，敌人每回合都有增援。

STAGE 4 战斗神ギンガナム

胜利条件：敌全灭

败北条件：1. TURN A击破；2.Master Unit击破；3.ディアナ击破。

CG：罗兰击破金凯那姆。

我方初期比较分散，所以需要自己的大部队赶过去支援。敌人会出现好几批增援，并且都皮糙肉厚，慢慢磨。罗兰击破金凯那姆拿到CG。

STAGE 5 冲击の黑历史

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.ミハエル击破；2.Master Unit击破。

CG：无

我方就是一个字，守。等敌人攻过来就好了，如果对自己队伍比较有信心，那么就一路杀到外层地图也行。我方地形有利，战斗不是很难。

STAGE 6 黄金の秋

胜利条件：敌全灭

败北条件：Master Unit击破。

CG：剧情获得。

最后一话，除了敌人特别多之外没有什么特别的，我方可以派三只部队就说明敌人的数量到底有多少了……建议多抓点机体卖钱或者开发用，白金评价很容易的。

机动战士ガンダムSEED



STAGE 1 伪りの平和

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.Master Unit击破；2.基拉、大天使击破。

CG：剧情

简单的一关，Strike自己就搞定一切了，我们要做的就是尽量多拿援护点数。注意敌方三人小队被击坠一个就集体撤退。

STAGE 2 宇宙に降る星

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.Master Unit击破；2.基拉、大天使击破。

CG：无

有点难度的一关，初期敌人非常多，笔者建议用地球军的飞机去顶，那些飞机选择回避



的话，还是很容易撑好几个回合的，我方就慢慢推进过去。基拉一开始任务比较重，要在前面顶住阿斯兰等人的围攻，不过选择回避的话问题也不大。消灭一定数量敌人后发生剧情，此时要掩护大天使降下，坚持5回合。此时每一回合都会出现敌人增援，我方分兵几路在大天使周围布防就行了，尽量多杀敌人。

STAGE 3 砂尘の果て

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.Master Unit击破；2.基拉、大天使击破。

CG：基拉击破老虎。

在沙漠的一关，所以我方多派能飞的机体出战。解决掉开始的小飞机后敌人主力登场，这时兵分两路上下同时顶住敌人，本关大天使不能行动，所以千万不要遭到敌人的围攻。最后基拉干掉巴路特菲尔德拿到CG就行了。

STAGE 4 闪光の刻

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.Master Unit击破；2.基拉、大天使击破。

CG：剧情获得。

基拉和阿斯兰同归于尽的那关。除了剧情之外 也的确没什么要注意的，还是多派些飞行机体上来。

STAGE 5 舞い降りる剑

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.Master Unit击破；2.大天使击破或者脱出失败。

CG：无

保护大天使过版的一关。我方机体就都围在它周围跟着它走就是了，地球军三小强威胁不大，用射程解决他们就行了。

STAGE 6 暁の宇宙へ

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.Master Unit击破；2.大天使击破。

CG：剧情获得。

敌人不少，攻击顺序按照从上到下就行了。开始后BUSTER GUNDAM会加入我方，它的MAP武器很好用，可以多使用来削减敌人的HP。

STAGE 7 たましいの场所

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.Master Unit击破；2.大天使击破。

CG：无

我方还是分两路，一路留在上面配合NPC们解决出现的ZAFT增援，另外一个去另一面地图清剿地球军。敌人的增援数量很多，要小心。

STAGE 8 终わらない明日へ

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.Master Unit击破；2.大天使击破；3.基拉、阿斯兰、卡嘉莉击破。

CG：剧情获得。

敌人非常多，而且阿斯兰一开始就要往创世纪移动准备剧情。最后把基拉和阿斯兰都搞成超强气，这样比较方便他们利用 CHANCE STEP进行行动。完全靠耐心的一关，慢慢打就是。

机动战士ガンダム SEED DESTINY



STAGE 1 战いを呼ぶもの

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.Master Unit击破；2.ミネルバ击破。

CG：阿斯兰击破任意一部敌机。

STAGE 2 世界の終わる时

胜利条件:敌全灭

败北条件:1.Master Unit击破; 2.ミネルバ击破; 3.メテオブレイカー击破。

CG: 无

本关的要点在于速战速决。本关任务是保护メテオブレイカー，而敌人会不断出现增援，地球军也会有部队出现，所以要尽快地消灭敌人。

STAGE 3 ローエングリンを讨て

胜利条件:敌全灭

败北条件:Master Unit击破。

CG: 无

本关要派能飞的机体，不然看着山头的敌人没法打的滋味可是很难受的。真飞鸟通过通道即可过关，但是为了评价还是全灭敌人比较好，敌人的增援也不是很强。

STAGE 4 苍天の剑

胜利条件:敌全灭

败北条件:1.Master Unit击破增援是2.ミネルバ击破。

CG: 无

本关只能派空军上场，小心了。我方留一支部队在天上消灭敌人，另外一支降下保护密涅瓦。一定回合后Freedom会出现，打爆它也没有问题。最后全灭敌人过关。

STAGE 5 明けない夜

胜利条件:敌全灭

败北条件:Master Unit击破。

CG:真·飞鸟击破毁灭高达。

毁灭高达也是很叫人头痛的敌人，只能用格斗去攻击。但是它还有MAP武器，我方离的太近也是死路一条，所以这个人去单挑它，等到HP削减得差不多的时候一齐上去解决它。增援很多，慢慢打吧，最后再去干掉毁灭也行。

STAGE 6 新しき旗

胜利条件:敌全灭

败北条件:1.Master Unit击破; 2.ミネルバ击破。

CG: 无

本话还是只能派会飞或者可以潜水的机体出战。敌人用格斗武器攻击效果最好，本话可以抓点海战机体来开发。UC系列没什么好的海战机体。

STAGE 7 自由と正义と

胜利条件:敌全灭

败北条件:1.Master Unit击破; 2.アークエンジェル击破。

CG: 无

战斗思路就是派水战机体挡在大天使前面，我方能飞的就去协助密涅瓦和基拉去清掉空中的敌人，总的来说难度不大。

STAGE 8 变革の序曲

胜利条件:ジブリール击破

败北条件:1.Master Unit击破; 2.ミネルバ以及NPC任意一人击破; 3.7回合内没有击破ジブリール。

CG:无

本关完全是赶时间的一关。最好派出宇宙适应性A的母舰和机体，开始全员不要出击，用母舰赶路，追上ジブリール后直接攻击它过关。本关想全灭敌人很困难，敌人有4台毁灭，MAP连放的话是很恐怖的，而且外层地图也会不停地出现敌人的增援。

STAGE 9 最后の力

胜利条件:敌全灭

败北条件:1.Master Unit击破; 2.阿斯兰和基拉击破; 3.アークエンジェル和エターナル击破。

CG:基拉击破雷。

《SEED DESTENY》最后一话，敌人的数量像蝗虫一样多。击破密涅瓦后敌人会出现大量增援，而且此时要在5回合内叫基拉到达要塞，所以最后解决密涅瓦比较好，并且事先叫基拉移动到相应的位置。基拉到达位置后，全灭剩下敌人过关，反正是非常需要时间的一关。



奖励角色



机动战士ガンダム

アムロ・レイ(U.C.0079)	通关后获得
カイ・シデン(U.C.0079)	通关后获得
ハヤト・コバヤシ(U.C.0079)	通关后获得
セイラ・マス	通关后获得
スレッガー・ロウ	通关后获得
ブライト・ノア(U.C.0079)	通关后获得
ミライ・ヤシマ	无法获得
リュウ・ホセイ	无法获得
シャア・アズナブル(U.C.0079)	通关后获得
ララァ・スン	全收集率70%

机动战士ガンダム 第08MS小队

シロー・アマダ	通关后获得
アイナ・サハリン	通关后获得

机动战士ガンダム0080 ポケットの中の战争

バーナード・ワイズマン	通关后获得
クリスチーナ・マッケンジー	通关后获得

机动战士ガンダム0083 スターダストメモリー

コウ・ウラキ	通关后获得
チャック・キース	通关后获得
サウス・バニング	通关后获得
エイパー・シナプス	通关后获得
シーマ・ガラハウ	全收集率35%
アナベル・ガトー	全收集率65%

机动战士Zガンダム

カミーユ・ビダン	通关后获得
クワトロ・バジーナ	通关后获得
エマ・シーン	通关后获得
ハマーン・カーン(U.C.87)	全收集率50%
フォウ・ムラサメ	全收集率80%
ブライト・ノア(U.C.87~)	通关后获得

机动战士ガンダムZZ

ジュドー・アーシタ	通关后获得
ビーチャ・オレーグ	通关后获得
ルー・ルカ	通关后获得
エルピー・プル	通关后获得
プルツー	通关后获得
ハマーン・カーン(U.C.88)	全收集率50%+容姿变换

机动战士ガンダム 逆袭のシャア

シャア・アズナブル	通关后获得
アムロ・レイ	通关后获得
ブライト・ノア(U.C.93)	通关后获得
ハサウェイ・ノア	通关后获得
アストナージ・メドッソ	通关后获得

机动战士ガンダムF91

シーブック・アノー	通关后获得
セシリー・フェアチャイルド	通关后获得
ザビーネ・シャル(U.C.123)	通关后获得

机动战士Vガンダム

ウッソ・エヴィン	通关后获得
マーベット・フィンガーハット	通关后获得
オデロ・ヘンリーク	通关后获得
オリファー・イノエ	通关后获得

机动武斗传Gガンダム

ドモン・カッシュ	通关后获得
レイン・ミカムラ	通关后获得
チボデー・クロケット	通关后获得
サイ・サイシー	通关后获得
ジョルジュ・ド・サンド	通关后获得
アルゴ・ガルスキー	通关后获得
シュバルツ・ブルーダー	通关后获得
アレンビー・ビアズリー	通关后获得
东方不败マスター・アジア	全收集率99%

新机动战记ガンダムW

ヒイロ・ユイ	通关后获得
デュオ・マックスウェル	通关后获得
カトル・ラバーバ・ウィナー	通关后获得
トロワ・バートン	通关后获得
ルクレツィア・ノイン	通关后获得
ゼクス	全收集率75%

机动新世纪ガンダムX

ガロード・ラン	通关后获得
ティファ・アディール	通关后获得
ジャミル・ニート	通关后获得
ウィッツ・スー	通关后获得
ロアビィ・ロイ	通关后获得

TURN Aガンダム

ロラン・セアック	通关后获得
ソシエ・ハイム	通关后获得
ギャバン・グーニー	通关后获得
グエン・サード・ラインフォード	通关后获得
ディアナ・ソレル	通关后获得
ハリー・オード	通关后获得
ポウ・エイジ	通关后获得

机动战士ガンダムSEED

キラ・ヤマト	通关后获得
ムウ・ラ・フラガ	通关后获得
マリュー・ラミアス	通关后获得
カガリ・ユラ・アスハ	通关后获得
アスラン・ザラ	通关后获得
イザーク・ジュール	通关后获得
ディアッカ・エルスマン	通关后获得
ニコル・アマルフィ	通关后获得
ラクス・クライン	通关后获得
アンドリュー・バルトフェルド	通关后获得
ミゲル・アイマン	全收集率25%

机动战士ガンダムSEED DESTINY

シン・アスカ	通关后获得
レイ・ザ・バレル	通关后获得
ルナマリア・ホーク	通关后获得
メイリン・ホーク	通关后获得
タリア・グラディス	通关后获得

ハイネ・ヴェステンフルス	通关后获得
アンドリュー・バルトフェルド(C.E.73)	通关后获得
ステラ・ルーシェ	全收集率80%

MSV

ジョニー・ライデン	全收集率20%

GUNDAM SENTINEL

リョウ・ルツ	全收集率40%

BLUE DESTENY

ユウ・カジマ	全收集率15%

机动战士ガンダム 闪光のハサウェイ

マフティ・ナビユ・エリン	ハサウェイ容姿变换

机动战士クロスボンガンダム

キンケドゥ・ナウ	シーブック・アノ容姿变换
トビア・アロナクス	全收集率55%
ザビーネ・シャル(U.C.133)	ザビーネ・シャル(U.C.123)容姿变换

机动战士ガンダムSEED XASTRAY

カナード・パルス	全收集率60%
プレア・レヴェリー	全收集率85%

机动战士ガンダムSEED ASTRAY

ロウ・ギュール	全收集率30%
ロンド・ミナ・サハク	全收集率45%
シホ・ハーネンフース	SEED通关

原创人物



マーク・ギルダー	初期伙伴
エリス・クロード	初期伙伴
ビリー・ブレイズ	初期伙伴
ラナロウ・シェイド	初期伙伴
ゼノン・ティーゲル	初期伙伴
クレア・ヒースロー	初期伙伴
エルンスト・イェーガー	初期伙伴
ジュナス・リアム	初期伙伴
ケイ・ニムロッド	初期伙伴
レイチェル・ランサム	初期伙伴
シェルド・フォーリー	初期伙伴
ニキ・テイラー	初期伙伴
ブラッド	初期伙伴
ノーラン・ミリガン	初期伙伴
ドク・ダーム	初期伙伴
ラ・ミラ・ルナ	初期伙伴
ハロ	全收集率100%

推荐开发路线和角色

下面是笔者认为比较好用的一些机体的开发路线和一些强力人物：

机体篇



G系： G系的机体都很不错，闪光、God和Master高达都是非常强力的机体，尤其适合做Master Unit。开发路线就是打完G的剧情，生产就行了。

X系： 个人觉得一般，X和DX还值得用下。

W系： Wing 和Wing ZERO非常强力，尤其是ZERO，回避高，攻击力又强，缺点是EN消耗有点大。也是打完直接生产。

TURN A： 不是很好用，不过TURN X和BALL可以重新设计出哈罗。

SEED： 说实话没什么好的，自由和正义也就那么回事，远远不如UC系列的强力机体。不过大天使作为母舰很不错……

SEED DESTENY： 同样没什么非常好用的机体，而且一开始的脉动高达还不能开发，很讨厌。能用的也就Strike Freedom和Desteny。



0079： 都是材料机体，为了图鉴而存在，搞一部高达一直开发下去就行了。

0080： 惟一的一台NT-1，凑合用，但是开发出FA-NT-1就不能继续开发了，要注意。

0083： GP系列在宇宙还是非常不错的，适应性很高，GP03D攻击力非常高，可以造一台宇宙战用，其他没必要当主力。

08MS小队： 也是材料机体，没什么使用价值。

Z GUNDAM：Z系列，到Z PLUS和Z Ⅱ还是可以在中期用下的，Z系列的终级机体，EX－S相当不错，可以变形，移动攻击力都不错，问题也是消耗有点大。精神力GUNDAM非常强，可以生产几台虐待敌人。

ZZ GUNDAM：ZZ性能还凑合，不过ZZ GUNDAM里最重要的还是葵曼纱，非常强力的机体，一定要用。

V GUNDAM：V2AB永远都是最强的……

逆袭的夏亚：Hi－ν是绝对主力，个人觉得HWS也不错，巴尔干的攻击力很高，很适合援护。夜莺也是不错的机体。

F91：喜欢格斗的玩家可以尝试下海盗高达123，至于F91，只能说马马虎虎吧。

人物篇



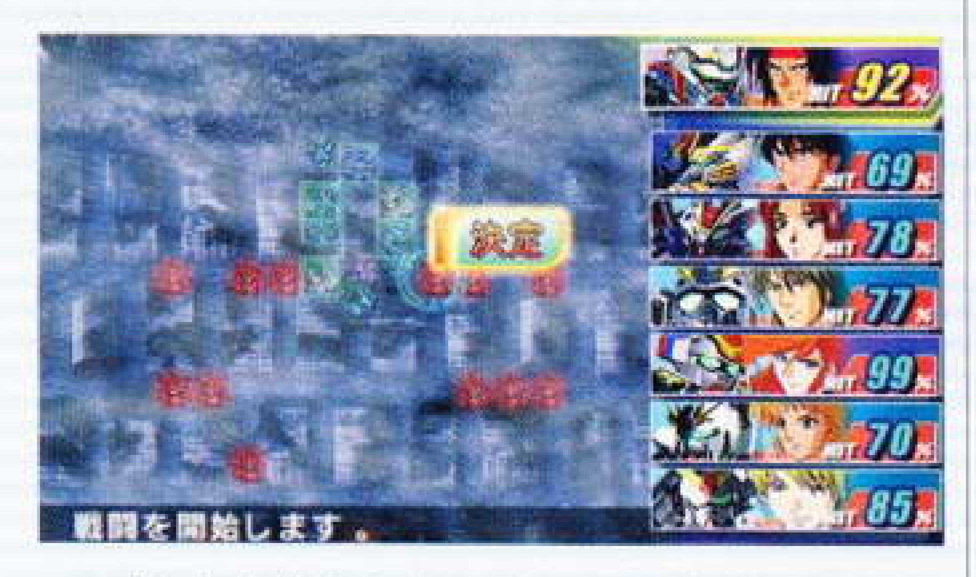
本次人物升级能力成长是随机的，所以可以自己来凹点凹出自己喜欢的人物，这里就不多说了。不凹点比较强力的人物还是那几个，阿姆罗，夏亚，哈曼等等。



白金之道

本作由于评价的高低只和哈罗点数有关，所以追求高评价的方法基本就以下几条，下面详细说明一下。

① 援护攻击



在击破敌人的情况下，每一个参与援护的人都可以得到额外的10%敌人点数的奖励。比如击破一个敌人有200点哈罗，多一个人援护就多20点。所以，援护的人越多越好，Master Unit当然是最好的选择，但是笔者个人推荐Master Unit只和NPC来配合援护，而小队之间还是自己互相援护好，不然消费EN太大，需要经常补给，很讨厌。另外关于援护攻击武器的选择，这个要看玩家对地图的理解能力了，一般来说，使用格斗武器配合两个低消耗武器的援护可以使援护成果达到最大，比如光剑配合两个巴尔干炮，如果目前没有能力达到这一步，则以能援护优先，代价就是要多次补给。



② 会心一击

在击破敌人的情况下，主攻以及支援的机体，每发动一次会心一击就可以增加哈罗点数。发动会心一击最好的办法就是保持在超强气，所以，援护和攻击的时候，尽量不要使用觉醒武器，觉醒武器虽然攻击力很高，攻击范围很大，但是攻击过MP降低，不能保持在超强气，导致效率低下。

③ 一些其他的要点

想拿白金评价基本每关做到不停援护就行，但是这里面还是有几个要注意的地方。如果你击破了搭载MS的敌方母舰，则未出击的机体的哈罗点数就白白浪费了，而已出击的是投降状态，就算击破，也拿不到多少点数，所以要想拿高评价就要放弃赚钱。还有就是Master Unit的选择，个人推荐G系的机体，消耗低，攻击力高，移动也很不错，配合一群NPC就可以达到最大的效果。另外还有很重要的一点，千万不要使用MAP武器，那样你拿不到任何点数……

文 软饼干





极魔界村
极魔界村
◆Capcom◆ACT◆2006年8月3日◆日版
◆1人◆352KB◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
PSP

"《魔界村》系列"早在80年代就已经被玩家所熟知，在每一代《魔界村》游戏中，玩家都扮演着忠实的骑士亚瑟，为拯救被魔王掳走的公主而展开冒险。虽然"《魔界村》系列"的超高难度让众多玩家吃尽了苦头，但是还是吸引了一大批的玩家为之痴迷。此次在PSP平台上隆重推出的《极魔界村》，其作为已经失传15年的"《魔界村》系列"的正统续作，不管是在画面还是在游戏系统上都有着很大的提升，而系列一贯的超变态、超硬派、超高难度的游戏特点可一点都没变哦！本作新加入的铠甲、变身和收集要素让原本就已经很变态的"《魔界村》系列"继续散发出异样的光芒！



游戏模式

初学者模式（BEGINNER MODE）

最适合新手的模式，难度等各方面设置都比较平均，建议初次接触"《魔界村》系列"的玩家选用该模式进行游戏。（下文攻略也是以该模式进行攻略）

原始模式（ORIGINAL MODE）

本作的普通模式，也是"《魔界村》系列"最原汁原味的展现。该模式相对于初学者模式大大提高了游戏难度，比如敌人AI提高、遇敌率提高、敌攻击力提升、敌HP增加等。另外还增加了少许限制条件，比如游戏命数减少、受到攻击后会向后吹飞、各种恶劣的天气因素、沿路设置各种阻碍等。该模式适合对ACT游戏有一定把握的玩家。

街机模式（ARCADE MODE）

官方称该模式才是《极魔界村》的究级模式，完美诠释了"极"字的真正含义，并充分体现了本作的精髓。本模式在提高各项难度的基础上再增加若干苛刻的限制，比如取消体力概念，无论多强的铠甲在此模式中都不堪一击，而且死亡后就得从本关开始处重新来过。光从这几点上来看，就已经相当恐怖了。该模式绝对是那些狂热ACT高手们挑战的目标，也是"《魔界村》系列"真FAN们心中的王者模式。笔者在这里奉劝没有自虐倾向的玩家还是不碰为妙。



游戏操作	
十字键／滑杆	控制亚瑟移动
连按两次→或←	亚瑟加速跑
↓	使用盾牌进行防御
□	物理攻击
○	魔法攻击
×	角色跳跃
△	开启“ワーブスピア”菜单
L	开启“盾”菜单
R	开启“魔力”菜单
START	开启游戏菜单
SELECT	开启系统菜单

游戏操作继承传统，依旧是那么的硬派。让广大玩家所不习惯的便是“跳跃”，起跳后在空中不能变向的设定非常令人抓狂。不过这也是游戏的一贯特色，估计厂商当初在开发游戏的时候疏忽了这个问题，后来将计就计，反尔使得亚瑟大叔那僵硬的跳跃动作成了“《魔界村》系列”的标志之一。





游戏系统

本作的游戏系统真可谓是丰富多采，亚瑟大叔的新花样也是越来越多，不光武器种类增多，还装备了盾牌，多了6件神奇的铠甲，另外还掌握了8种强力的攻击魔法，真是进化到了极点。

武器



亚瑟大叔可是十八般兵器样样精通的强人，不管是直线的，抛物线的，还是跟踪的，这些性能各异的武器到了亚瑟手里，那威力可非同一般。当然不同的武器针对不同的敌人会有不同的效果，所以要尽量使用对敌人有特效的武器才是顺利过关的保障。

短剑	
轨道	直线
连射	快速
威力	1
评价：攻击力小但攻击频率高，适用于对付敏捷型的小型敌人。	

标枪（ヤリ）	
轨道	直线
连射	普通
威力	1
评价：攻击力和攻击频率一般，但是攻击距离远，具有贯穿整个屏幕的能力。	

大标枪（大ヤリ）	
轨道	直线
连射	慢
威力	2
特殊效果：具有贯穿效果。	
评价：标枪的强化版，威力提高，攻击频率依然很慢。	

鞭子（鞭のムチ）	
轨道	直线
连射	普通
威力	2
特殊效果：可以钩取远处的道具。	
评价：威力不俗，但有距离限制，使用鞭子的感觉就像在玩《恶魔城》。	

电击鞭（电击のムチ）	
轨道	直线
连射	慢
威力	3
特殊效果：具有贯穿效果，可以钩取远处的道具。	
评价：鞭子的属性加强版，获得机会不多。由于威力巨大，推荐用来对付BOSS。	

火焰瓶（火炎瓶）	
轨道	抛物线
连射	普通
威力	1
特殊效果：落地后可以形成火墙，对怕火的怪物有奇效。	
评价：攻击力不俗，但攻击距离和路线比较难控制，只适合攻击近处的怪物。另外如果往头顶上扔就可以在自己脚下形成全方位防御的火墙。	

炸弹（火药玉）	
轨道	抛物线
连射	普通
威力	1
特殊效果：落地后可以形成爆炸冲击波，对怕火的怪物有奇效。	
评价：性质类似于火焰瓶，往头顶上扔就能全方位防御。	

火弩（火矢クロスボウ）	
轨道	直线
连射	快速
威力	1
特殊效果：对怕火的怪物有奇效。	
评价：速度快，威力较小，不具有穿透性。	

电击弩（电击クロスボウ）	
轨道	直线
连射	慢
威力	2
评价：强大的远距离武器，威力惊人，具有穿透性。	

霰弹弩（散弹クロスボウ）	
轨道	直线
连射	慢
威力	1
特殊效果：三方向同时发射。（威力提升时增加霰弹数量）	
评价：同时发射3发弓箭，如果获得双重POWUP能力后能够发挥出强大的威力。	

追踪飞镖（スワローブレード）	
轨道	追尾
连射	慢
威力	1
特殊效果：对植物系敌人有奇效。	
评价：一次两发，攻击速度慢，必须全部命中敌人后才会出现下次攻击，不适合对付翼魔等会闪躲的怪物。	

回旋镰刀（镰ブーメラン）	
轨道	直线
连射	普通
威力	1
特殊效果：可以钩取远处的道具。	
评价：拥有来回的特性，游戏初期不错的武器。	

盾牌



亚瑟大叔终于可以装备盾牌了，盾牌不仅可以防御敌人的攻击，而且某些盾牌还附加有特殊功能。盾牌本身具有耐久值，一旦耐久值消耗完毕，盾牌就会消失。“飞龙の盾”是游戏里最重要的盾牌，因为其具有飞行的附加能力，很多关键位置的道具都要依靠飞龙の盾才能拿到。而作为本作的最强盾牌的“无限の盾”是没有耐久值的，所以永不磨损。

ひび割れた盾	
最大耐久力	2

骑士の盾	
最大耐久力	4

霸王の盾	
最大耐久力	8

魔人の盾	
最大耐久力	未知
特殊效果：成功防御敌人攻击时魔力回复5点。	

飞龙の盾	
最大耐久力	4
特殊效果：可以在空中飞行，飞行过程中可以攻击。（有时间限制）	

无限の盾	
最大耐久力	无限
特殊效果：成功防御敌人攻击时魔力回复5点。	

铠甲



堂堂骑士怎么能不穿铠甲，亚瑟大叔能装备7种铠甲，前三种铠甲的防御力和附带的“PoW”效果依次递增。而“魔の铠”则是非常有意思的一种铠甲，获得时需要一点运气，运气好获得一件正面属性的魔の铠，速度快且“PoW”瞬间MAX，但如果运气不好拿到负面效果的铠甲的话，速度慢不说，还一下把魔力全消耗了。身穿“暗黑の铠”时移动速度加快，武器攻击力也瞬间提升至MAX，而且被敌人碰到后威力不会削弱，但是不能使用魔力的限制却大大降低了该铠甲的实用性。而“堕天使の铠”非常稀有，造型也比较华丽，背后的翅膀使亚瑟获得无限飞翔的能力。但是飞行速度很慢，如果碰到非常敏捷的怪物，那也是很麻烦的，该铠甲也只是为了拿某些特殊位置的道具而用。

骑士の铠	
魔力LV	1
铠甲生命力	2
最大耐久力	3

勇者の铠	
魔力LV	2
铠甲生命力	3
最大耐久力	4

霸王の铠	
魔力LV	3
铠甲生命力	4
最大耐久力	5

魔の铠 正	
魔力LV	2
铠甲生命力	2
最大耐久力	3
魔力消费量	1/2
移动速度	提升

魔の铠 负	
魔力LV	1
铠甲生命力	4
最大耐久力	5
魔力消费量	2倍
移动速度	下降

暗黑の铠	
魔力	无法使用
盾	无法使用
铠甲生命力	4
最大耐久力	5
移动速度	提升

堕天使の铠	
魔力LV	2
铠甲生命力	2
最大耐久力	3
特殊效果	飞行

特殊状态

游戏中经常能看见一口煮着不知道什么东西的大锅。这些锅子其实是“魔女的大锅”，亚瑟如果不小心掉了进去就会随机变成特殊状态。另外如果碰到随机出现的小丑或鬼脸迷雾吐出的雾气也会变身为特殊状态。



魁梧大妈（巨汉おばさん）	
魔力	无法使用
盾	无法使用
多段跳跃	不能
移动速度	下降
道具	无法获得

迷你亚瑟（ミニ）	
魔力	无法使用
多段跳跃	不能
攻击力	1/2
移动速度	下降

巨型亚瑟（ノッポ）	
魔力	无法使用
多段跳跃	不能
冲刺	不能
道具	无法获得

道具	无法获得

骷髅

骷髅状态下能够进行攻击和跳跃，不过跳跃后会有一段硬直时间（散架了……），此状态下受到攻击立即毙命。

飞鹅

此状态下不能进攻，但拥有空中飞行的能力。

秃鸡

此状态下不能进攻，但移动速度大幅提升。

蚱蜢

此状态下不能进攻，但跳跃能力大幅度提升。

ワープスピア

在每个关卡中都可以找到一根造型酷似魔法权杖的东西，其实这是“传送之杖”，使用此道具就可以随时前往相对应的关卡。游戏中一共有10根传送之杖，其中7根对应游戏关卡（除第5大关），3根对应魔女の家。使用传送之杖需要消耗一定量的魔力值。传送之杖的具体入手位置将在游戏流程中提到。



魔女の家

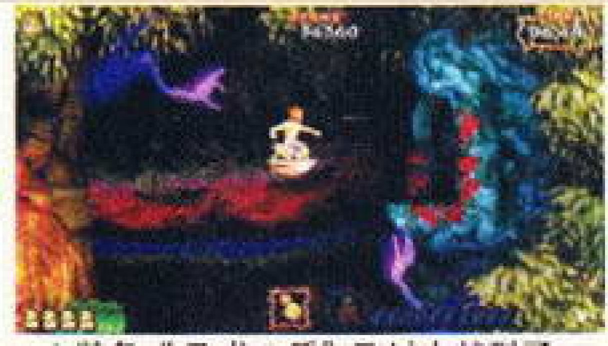
魔界村中除了怪物以外，还住着红、黄、蓝3位魔女，她们居住的地方可是非常隐秘的哦。另外，亚瑟大叔在游戏中能找到9个神秘素材，每找到3个相关的素材后就可以去找魔女进行调和，调和后能获得珍贵道具。在道具菜单栏左侧有9个小格子，只要横向的3个相关素材收集全了，就可以去找魔女调和（魔女颜色顺序不限）。第一次给予素材后能获得“魔力のペンダント”，作用是使用魔法时魔力消耗减半。第二次给予素材后能获得“无限の盾”，效果是耐久值无限。最后一次给予素材后，三位魔女会合体变身，接着便会进入BOSS战。在打败这个隐藏BOSS后便能获得最强攻击魔法“波动の魔力”。由于道具的获得与魔女颜色无关，所以魔女给予道具的顺序是固定的。

魔女の家的位置

红魔女の家 1-1（魔の森）


▲使用“石化の魔力”打碎石碑。


▲顺着吊桥一直往前走，如果不小心掉下去就重来吧。


▲装备“飞龙の盾”飞过去就到了。

黄魔女の家 2-2（死の古城）


▲黄魔女的家在本区域的最顶部。


▲使用“石化の魔力”石化住漂浮大脑怪，再配合“飞龙の盾”一路上行。


▲顶部左侧就是黄魔女家入口了。

蓝魔女の家 3-2（地の底の死海）


▲此处顶部的石板压下来的时候，上面会出现缺口。


▲利用“飞龙の盾”或使用“カマイタチの魔力”变身为龙卷风穿过钉子通道。


▲呼！终于到了！

9种素材入手地点

妖树の叶
入手关卡：1-2（皿の巣窟）
入手地点：本关开始处某块升降的平台上，当平台上升至高处时便能看见。

人食い花の叶
入手关卡：2-2（死の古城）
入手地点：黄色绒毛通道内第三个陷阱平台底下。

咒い草の叶
入手关卡：3-2（地の底の死海）
入手地点：使用“石化の魔力”打碎接近关底BOSS战区域的地面上的某块石碑。

黄泉ガエルの血
入手关卡：1-1（魔の森）
入手地点：红魔女家入口附近的高处。

不老ドリの血
入手关卡：2-1（岚の寨）
入手地点：先来到有很多滑动平台的地方，素材就在右下角深渊的最深处。（建议穿堕上天使の铠）

黄金ヤギの血
入手关卡：4（灼热の魔山）
入手地点：关卡中段滴熔岩的区域内走上面那条路，使用“波动の魔力”击破堵在顶部熔岩口的一个大铁球，上去后再进入区域左侧的山洞，素材就在此区域的尽头。（建议穿堕上天使の铠）

百年ヘビの脱壳
入手关卡：3-1（腐败の沼）
入手地点：来到会慢慢下沉的平台处，然后往上飞到窄道顶部，使用“石化の魔力”打碎挡路的石碑，然后在此区域内就能找到。（建议穿上堕天使の铠）

一角牛の骨
入手关卡：4（灼热の魔山）
入手地点：关卡中段滴熔岩区域内的顶部，路过时就能看见。

八つ目鱼の目
入手关卡：5（暗黑の大魔宫殿）
入手地点：第4个台阶的角落处能找到隐藏宝箱，素材就在宝箱内。



魔力

亚瑟拥有10种魔法，除了默认的“爆发の魔力”和需要打败隐藏BOSS获得的“波动の魔力”以外，其余8个魔力都隐藏在关卡的某些角落内。

爆发の魔力	
威力	2
魔力消费量	4
效果：以自身为中心，向四周爆发出火焰的魔法。爆发范围和威力随着魔力等级上升而提高。	
入手地点：游戏初期拥有。	



火炎の魔力	
威力	1
魔力消费量	5
效果：向前方喷射火焰的魔法。火焰的数量和威力随着魔力等级上升而提高。	
入手地点：1-1（魔の森），从忽隐忽现的平台处一直往上跳，在顶部右侧找到隐藏宝箱，打碎宝箱后获得。	



时の魔力	
威力	无
魔力消费量	6
效果：减缓除自身以外所有敌人的动作。随着魔力等级上升，甚至可以使敌人停止不动。	
入手地点：2-2（死の古城），来到有三条楼梯的区域内的第三条楼梯的断裂处，使用飞龙の盾找到隐藏在紫色迷雾中的宝箱，打碎宝箱后获得。	



封印解除の魔力	
威力	无
魔力消费量	8
效果：可以解除关卡中的封印点，封印解除后可以发现新的通路。	
入手地点：3-2（地の底の死海），关卡中段右上方的细胞通道内，打掉细胞后能发现隐藏宝箱，打碎宝箱后获得。	



无敌の魔力	
威力	1
魔力消费量	10
效果：自身周围产生数个防御圆环，当与敌人接触或受到攻击时，防御圆环便会消失1个。防御圆环的耐久力和数量随着魔力等级上升而提高。	
入手地点：2-1（岚の寨），爬上关卡内的一处梯子，干掉上面的两个独眼巨人后，在梯子附近就能找到隐藏宝箱，打碎宝箱后获得。	



石化の魔力	
威力	无
魔力消费量	3

效果：向前方放射石化气流，可以将敌人石化（对BOSS无效），另外对已经处在石化状态的敌人再次使用石化魔法可以将敌人还原。此魔法最重要的用途就是可以打碎关卡中出现的所有石碑。

入手地点：5（暗黑の大魔宫殿），在空中有很多浮动箱子的场景内，在接近顶部的石碑左侧可以找到隐藏宝箱，打碎宝箱后获得。



发见の魔力	
威力	无
魔力消费量	2

效果：使用该魔法可以探测出屏幕内的隐藏宝箱位置，只要接触到这些隐藏点，隐藏宝箱就会出现。

入手地点：3-1（腐败の沼），来到会慢慢下沉的平台处，然后往上飞到窄道顶部，使用“石化の魔力”打碎挡路的石碑，然后在此区域内的尽头就能找到隐藏宝箱。



カマイタチの魔力	
威力	1
魔力消费量	2

效果：自身周围刮起一阵旋风，具有空中飞行的能力。当与敌人接触时，可以对敌人造成伤害，但是接触到敌人的同时会消耗魔力。

入手地点：4（灼热の魔山），在关卡中段滴熔岩的区域内，在上层通道内可以找到隐藏宝箱，打碎宝箱后获得。



パワーアップの魔力	
威力	无
魔力消费量	10

效果：提高武器的攻击力和攻击速度，接触敌人后便会解除此状态。

入手地点：1-2（血の巢窟），在原来大蛇BOSS所处位置的上方通道，使用“石化の魔力”将这里的石墓打碎，然后触碰原来石墓位置可以找到隐藏宝箱，打碎宝箱后获得。



波动の魔力	
威力	4
魔力消费量	3

效果：向前方发射波动电流团，具有贯穿效果。攻击威力随着魔力等级上升而提高。

入手地点：魔女の家（颜色不限），最后一次给予魔女素材后，击败隐藏BOSS后获得。



光のリング

游戏的各个地点隐藏着33枚戒指，这些戒指可是游戏中的重要道具。在游戏一周目时必须收集全22枚戒指才能进入大魔王の部屋与暗黑大魔王进行最终BOSS战。而在游戏二周目时，又要收集剩下的11枚戒指，才能与真正的魔界大魔王进行战斗。所以收集这些戒指是能否顺利通关的关键。玩家在进行游戏时可以按照不同的顺序来拿取。

全33枚戒指入手地点

1-1 魔の森

1.使用“石化の魔力”打碎第一块上升的石碑，获得指环。

2.树林的高处。

3.关底血河的高处树丛中。

4.妖树处使用“石化の魔力”打碎场景右侧的石碑，杀掉翼魔后出现戒指。

1-2 血の巣窟

5.血之浪潮出口处。

6.使用“石化の魔力”打碎高处某个的单独石碑。

7.门口堵着石头处，打掉上方的蜘蛛卵后就能找到。

8.蜘蛛巢穴区域的右侧石壁处使用“解除封印の魔法”进入后获得。

9.先要收集全6个宝箱，戒指在最后一个隐藏宝箱中。（戒指位置不固定）

2-1 嵐の寨

10.往前走就能看见，两处石壁的中间。

11.梯子爬上后击败左右两个独眼巨汉后，戒指缓缓飘落。

12.在很多滑动的平台处，穿上堕天使の铠前往右下角就能发现。

13.进入“知られざる塔”后，先在走廊尽头拿到堕天使の铠，再飞到塔顶部使用“石化の魔力”打碎铁球可以获得指环。

2-2 死の古城

14.一开始踩着幽灵云的那块区域的高处角落。

15.第三个楼梯中间断裂处。

16.进入黄色绒毛区域有个拥有很多火焰的房间，使用“波动の魔力”把中间的火焰打灭。

17.第二次打败飞蛾BOSS后获得。



18.先要收集全6个宝箱，戒指在最后一个隐藏宝箱中。（戒指位置不固定）

3-1 腐败の沼

19.本段开始处的两根刺柱陷阱的上方。

20.第一个下沉平台一直往上飞，使用“石化の魔力”打碎石碑获得。

21.第二次击败关底BOSS后获得。

22.进入本关有封印魔法处的房间即可获得。

23.先要收集全6个宝箱，戒指在最后一个隐藏宝箱中。（戒指位置不固定）

3-2 地の底の死海

24.使用“石化の魔力”打碎一块上升的石碑后获得。

25.进入本关有封印魔法处的房间即可获得。

26.蓝魔女家附近，在钉子陷阱中间。

27.击败关底BOSS后获得。

4 灼热の魔山

28.高处平台使用“石化の魔力”打碎石碑后获得。

29.在三个连续高速往上冲的平台那里，靠第三个平台来到高处就能看见。

30.缓缓上移的大平台处，在快要到顶时能看见。

31.与黄魔女第三个素材差不多的位置，使用“石化の魔力”打碎场景尽头的石碑。

32.先要收集全6个宝箱，戒指在最后一个隐藏宝箱中。（戒指位置不固定）

5 暗黑の大魔宫殿

33.先要收集全6个宝箱，戒指在最后一个隐藏宝箱中。（戒指位置不固定）

分数奖励以及隐藏道具



奖命

达成要求：分数达到 200000 分便会奖励一条命。

跳ね马のブーツ（第二次获得）

获得条件：二周目打败 1-1（魔の森）的小 BOSS 后自动获得，效果是拥有三段跳的能力。

骏马の魂

获得条件：分数达到1000000分（初学者模式）时便能自动获得，效果是移动速度增加20%。

骑士の魂

获得条件：分数达到 2000000 分（初学者模式）时便能自动获得，效果是受到攻击后伤害减半。

魔天のペンダント

获得条件：分数达到4000000分（初学者模式）时便能自动获得，效果是魔力消耗量变为原来的1/2，魔力等级变为 3。



流程攻略

想要支配整个世界的魔界，一直以来都想把统治人间的王家血脉与魔界之血进行混合来获得强大的力量。

但由于传说中的骑士——亚瑟，它们的野心多次被粉碎。

在魔界中，迄今为止力量最为强大的黑暗魔王诞生了！

它率领着黑暗魔界的魔物们，袭击了王国城堡，抢夺了这个世界上惟一一名继承王家血脉的公主。



公主的生命受到了威胁。

当亚瑟得知公主的遭遇后，立刻骑上快马向前往城堡……

到达现场时已经晚了，亚瑟在已经面目全非的城堡内只找到了公主的皇冠，公主已经被黑暗魔王掳走了。

1-1 魔の森

亚瑟大叔开始了营救公主的艰难冒险。本关可是“《魔界村》系列”最具代表性的关卡，游戏开始后先熟悉一下大致操作。本关的主要敌人是不断出现的幽灵，不难对付。当踩下第2块石碑后，身后的树上会出现几个道具坛子，打碎后可以获得各种道具。在踩下第2个魔女大锅前的石碑时，空中会出现隐藏平台，通过平台上到最高处可以得到本关的传送权杖。关底BOSS是一个羊头萨满巫师，其主要攻击手段是往下发射火弹，注意火弹接触地面后会形成火墙。当轻松战胜BOSS后得到技能“跳ね马のブーツ”，亚瑟大叔便拥有二段跳的能力了。利用二段跳跳到血河中间的小平台上即可安全通过本关。



1-2 血の巢窟

本关主要考验玩家二段跳的能力，而对亚瑟威胁最大的杂兵是从血河中跃出的飞鱼，虽然它们不会直接伤害你，但是会阻碍你的行动，对于经常需要跳跃的亚瑟来说绝对是致命的敌人。亚瑟大叔还没走几步路就碰到一条狰狞的大蟒蛇，可不要被其外表吓倒哦。轻松搞定蟒蛇后刚想离开时好像听到了什么声音？亚瑟正寻思着呢……阿哟妈呀！只见一股血色大浪快速朝他涌了过来，赶紧运用二段跳来躲避。当安全爬上高处平台后，才发现这是蜘蛛怪的老巢。这时注意到石壁右侧



的封印了吗？不过现在还解不了封印。在蜘蛛巢穴最高处找 到了本关的传送权杖。最后在关底梯子处干 掉牛头怪后即可顺利通过本关。



这里好安静啊！但当亚瑟看见背景中的四条巨大的腿就知道不对劲了，接着一张丑陋的脸出现在了屏幕上。本段是纯粹的BOSS战，BOSS的攻击方式很单调，除了往下吐浓硫酸外、还会不时地把利爪刺向地面。在轻松击败BOSS后便获得第1の魔界门的钥匙。

2-1 岚の寨

残旧的城门内充满了杀气，刚没走几步，一个闪电贴着亚瑟的脸劈了下来（估计大叔魂都吓飞了－ －），附近地面会慢慢裂开。本关主要的敌人是从地下高高跃起并用长矛狠狠往下刺的骷髅士兵，摸清规律后就不难对付。通过踩下地面的石碑可以打开沿路的铁门。在残垣断壁的建筑内行进时会碰到独眼巨人，其防御力很高，小心对付。爬上一处梯子，在左侧火墙后可以拿到本关的传送权杖，而右侧的封印门依旧进不去。爬下梯子后跳上



前方的移动平台，凭借平台来到新的通路。这里需要击打齿轮来吊起几块挡住道路的巨大铁块。关底处会遇到翼魔，其动作非常敏捷，能够躲开亚瑟的攻击，多使用魔法来解决它吧。

2-2 死の古城

充满了冤魂的城堡，亚瑟需要待在幽灵云上作战。敌人主要是鬼脸迷雾和杀人木偶，鬼脸迷雾会吐魔法气流，如果不小心碰到的话，亚瑟就会变成骷髅形态。杀人木偶移动速度比较快，使用追踪飞镖打效果比较好。当来到长长的楼梯处时，注意第2条楼梯会突然消失，而本关的传送权杖就在楼梯底下。黄色绒毛通道内则暗藏杀机，因为这里长满了杀人草。最后在通道尽头会遭遇本关BOSS，这个飞蛾怪在受到攻击后便会消失片刻，再次出现时会使用不同的攻击方式来袭击亚瑟。与BOSS纠缠时还要留意地上的陷阱。





一团黑影袭来，在一顿电闪雷鸣后，BOSS终于出场了。由于亚瑟只能在三块平台上活动，而BOSS会使用使平台消失的魔法，所以频繁地跳跃才能避免掉下深渊。当攻击到BOSS后，其会开始高速旋转，并同时放出紫色气流。在摸透了BOSS的攻击方式后，便能很顺利地干掉它，获得第2の魔界门的钥匙。

3-1 腐败の沼

腐烂的世界，呕吐！（佩服亚瑟的忍耐力－－）本关前半段的敌人主要是僵尸，它们会突然从地下钻出攻击亚瑟。当通过一处下沉的平台来到下水道时，水面会开始涨涨沉沉，注意别被飞鱼给拖下水。依次踩下3个蓝色开关后，水位慢慢下降。在干掉出现的黄电龙后便能得到本作中最实用的盾牌——飞龙の盾，使用盾牌飘到对岸后还要经历一段涨涨沉沉的水路。本关的传送权杖就隐藏在水面下，需要去踩下左下角的蓝色开关后才有机会获得。利用飞龙の盾飞到区域右上角后便会遇到BOSS，这个满身烂泥的怪物几乎没什么攻击力，只会不时地钻入地里，然后在其他地方出现伺机偷袭你。BOSS的命门是那两个大眼球，看准机会猛攻即可。击败BOSS后便能获得堕天使の羽，以后就能穿上堕天使の铠了。

3-2 地の底の死海

场景很漂亮的一关，可不要被美丽的外表给迷惑。一开始要通过一段致命的石板阵，记得要快速通过。来到空旷的区域，发现这里有很多红色幽灵，比较难缠。进入细胞通道后也要快速通过，不然刚击破的细胞会快速重生，卡住即死。关底的BOSS战非常华丽，亚瑟终于可以穿上堕天使の铠与BOSS进行战斗了。黑龙的攻击方式很单调，除了喷火以外，还会释放能把亚瑟变成动物的魔法烟雾。黑龙的弱点在头部，看准时机猛攻吧。另外如果堕天使の铠损坏了，也不用太担心，因为马上就会有补充。





BOSS是丑陋的飞行昆虫。由于场景比较大，还有不少平台，所以要充分利用好这些平台来进行攻击。BOSS大部分时间都在空中傻傻地呆着，期间会产下一些幼虫来骚扰你。看准时机主动上前攻击BOSS的头部吧，用远程武器对付它会比较轻松。。

4 灼热の魔山

亚瑟大叔艰难地爬到了火山区域，当熔岩喷发时会发生地震，这会让亚瑟原地僵直3秒种。空中会有大型翼龙前来骚扰，比较麻烦。当进入火山内部时，这里到处都是岩浆，小心不要碰到任何冒火的东西，比如高处滴下的岩浆，碰到可是即死的。最后来到缓缓上升的平台上，在平台上升的途中，魔物会分批前来狙击你。在专心对付敌人的同时还要注意躲避火山两侧喷出的火焰。在火山顶部遇到的翼魔与2-1关底的翼魔类似，相信大家也有作战经验了。



亚瑟大叔将要单挑炎魔，由于场景四周全是火，需要频繁跳跃才不至于逼入死角。亚瑟需要依次击破BOSS的5只怪手才能获得胜利，前四只手还比较好对付，而最后一只手的活动范围比较广，经常会把亚瑟逼到死路上。还是看准机会猛攻吧，陪上几条命也在所不惜。

5 暗黑の大魔宫殿



终于进入阴森的魔王宫殿了，击败了两头凶猛的牛头怪后进入下一个区域，这时可以有选择性地接受前面遇到过的四个看守魔界门的BOSS的挑战。相信大家对BOSS战肯定非常有信心。当来到大魔王の部屋门口时，恶魔守卫会问亚瑟要22个"光の力"，也就是戒指。什么？你说你只收集了2个戒指？对不起，请你回去收集全了再回来。接着一道强光把亚瑟送回了第一关（－ －）。

大魔王の部屋



为收集齐22枚戒指，亚瑟大叔把整个魔界大陆搞得鸡犬不宁（－ －），能搜索的地方都翻了一遍。当他口袋里揣着22枚戒指重返大魔王の部屋门口时，铁门上恶魔终于消失了。进入后沿路往上走，就能见到传说中的最终BOSS——暗黑大魔王。大魔王造型确实不咋地，实力也不怎么样，除了从口中发射闪电光束和石化气流外就没什么吸引人的招了。当大魔王受到一定程度的伤害后，还会长出一对翅膀，这时它会不时地释放暴风雨魔法来减缓亚瑟的行动。在成功击败大魔王后，亚瑟终于救出了公主，但是邪恶的力量还没彻底清除，亚瑟匆匆交代了几句话后又展开了寻找剩下11枚戒指的冒险。



二周目的主要内容就是收集最后的11枚戒指，再一次来到大魔王の部屋时，就能与真正的魔界大魔王展开最后的决战。大魔王的初期形态只会用拳头来回抡你，当楼板被其砸穿后落到下层时，大魔王的真正实力展现了，手指发射激光是它常用的攻击招式，注意及时躲避或防御。相信到这个份上，战胜BOSS也只是时间问题了。



▲亚瑟终于安全归来，公主激动不已！



▲接受王国人民的欢呼吧！传说的英雄！

火热秘技

秘技

PSP 极魔界村

日版 | 游戏原名 极魔界村

◆一周目通关

如果第一周目收集全33枚戒指后再去找暗黑大魔王的时，就能直接面对最终BOSS。

◆无限人数

在游戏中，当奖励人数高于33人时候，便会自动变成无限人数。

◆カマイタチの魔力

在本作中，カマイタチの魔力能在自己周身刮起一阵旋风，这时候是可以随意腾空飞行的，其效果和穿了堕天使铠甲一样。并且在魔法停止后，还可以进行跳跃，如此反复便可以随意前往任何地方。

◆不怕骷髅

亚瑟在骷髅状态下是不惧怕天上落下的骷髅头的。





PSP 装甲核心 方程式前线

日版 | 游戏原名 Armored Core:Formula Front

◆隐藏指令

游戏中拥有隐藏指令，输入后会有不同效果。

按键	效果
↑+→	丢弃扩展装备
↑+○	丢弃左手武器
↑+□	丢弃右手武器
地下推进时按○	火焰能源波



NDS 中央大陆战记 冲刺

日版 | 游戏原名 ゾイドダッシュ ZOIDS

◆极秘任务中取得道具

在指令输入界面依次输入8、2、12、5、4、9、3、11后，出现隐藏任务“いせきにねむるドラゴン（沉睡在遗迹内的龙）”，然后在任务地图内找到目标索斯兽レドラ一并将其击倒，任务完成后就能获得黑暗镰刀，这是装备在尾部的武器。



NDS 帝国时代 帝王时代

美版 | 游戏原名 Age of Empires: The Age of Kings

◆快速赚取点数

地图模式中完成一场战斗一般能得到50元，而战役模式中获得一场战斗胜利可以赚取100点，但是要打一场战役需要花费不短的时间。这里提供一个快速赚钱法。在战役模式中选择不列颠战役的第5关，方法就是将所有军队团团围住狮心王理查德和手推车。（保护这两个单位在5天内不受到任何损伤），5天之后战役自动结束，100元即可入手。不过不列颠战役是难度最高的战役，要通过前4关也是比较困难的。



投稿人：张洋

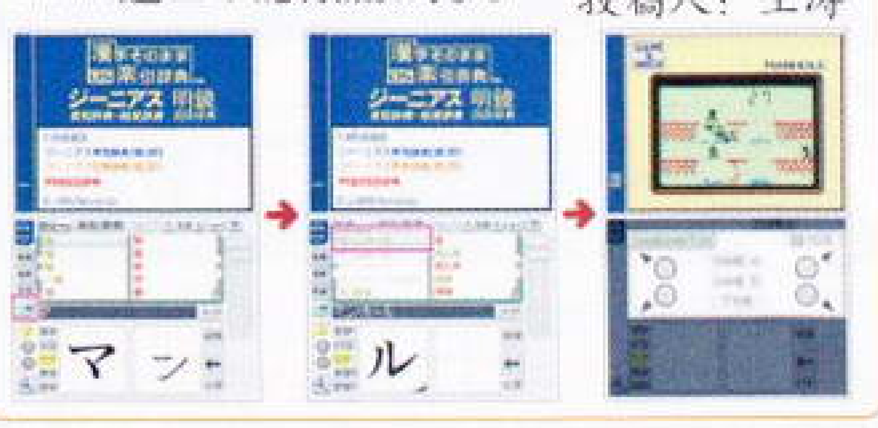
NDS 汉字直输DS 乐引词典

日版 | 游戏原名 汉字そのままDS 乐引辞典

◆"MANHOLE"出现方法

其中"マンホール"是80年代发售的GAME WATCH游戏，出现方法是：先选择"一括"，输入"マンホール"，再点击显示マンホール的选项就能进入游戏了。同样道理，如果分别输入ボール、ジャッジ、フラッグマン就能分别开启BALL、JUDGE、FLAG-MAN这三个隐藏游戏了。

投稿人：王涛



PSP 怪物猎人 携带版

日版 | 游戏原名 Monster Hunter Portable

◆抗风压小技巧

游戏中除了穿着抗风压的装备外，某些特定动作也具有抗风压的作用，比如"蹲下"这个简单的动作就能抗风压。另外大剑砍到目标的一瞬间也能抗风压，而大剑舞动起来后不会被非吹飞性的攻击中断动作。

投稿人：小天天



金手指

GBA Mother3

日版 | 游戏原名 Mother3

HP

02004194	03E7

PP

02004198	03E7

MAXHP

0200419C	03E7

MAXPP

020041A0	03E7

LV

0200418E	63

EXP

02004190	0098967F

全能力

42004194	03E7
00000006	006C

全员满PP

42004198	03E7
00000006	006C

全员满MAXHP

4200419C	03E7
00000006	006C

全员满MAXPP

420041A0	03E7
00000006	006C

全员满EXP

42004190	967F
00000006	006C
42004192	0098
00000006	006C

全员满能力

420041A4	FFFF
00000006	006C
420041A6	FFFF
00000006	006C

金手指使用方法

以上金手指码针对VBA版的GBA模拟器。进入游戏后点击Cheats，接着选择Cheats-List，点击Code，在空格处填入金手指码，按OK键确定。而某些4打头的的金手指码请在CodeBreaker内的空格里输入。



《机战》15周年纪念活动再掀热潮

提供：胧月

本月PSP最受关注游戏莫过于8月3日发售的《SD高达原创世纪 携带版》了。在国内部分地区，该游戏也被炒到了超越普通游戏价格数十元的高价——是的，不用怀疑，就是小编们的所在地区。一边嘴里念着“好贵啊好贵啊”一边黄盖挨打似的买下，然后又会抱着“再卖贵点吧再卖贵点吧”的扭曲心理。好在游戏素质完全对得起大家了，如果你是冲着高达去玩《机战》，而又觉得《机战》难度不够高的话，完全可以试试这款优秀的高达战棋游戏。



当然，本月Bandai Namco的动作并非仅此。《机战》15周年的纪念专辑会在8月11日正式上市，而同在当日，名为“Original Generaion Live”的《机战》主题活动也将再度展开。

该歌曲专辑名为《超级机器人大战 原创世纪～15th Anniversary 歌曲集》，演唱者则是被称为“动画歌曲四天王”的水木一郎、堀江都美子、影山宏信和MIQ，有名的JAM Project中的数位成员也在合唱中担任特别伴奏。而收录曲目也都是大家耳熟能详的经典，列表如下：

1.スーパーロボット大战
2.热风！疾风！サイバスター
3.钢の魂
4.战友よ
5.我ニ敌ナシ
6.龙虎天翔～我等ニ敌ナシ
7.热き血が勇气に～ロボットジェネレーション赞歌～
8.钢の战神
9.时を越えて
10.钢の方舟
11.Heart of steel
12.钢の魂 Remix

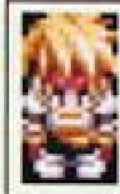


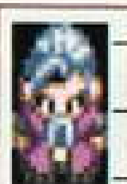
说完专辑，我们来看看主题活动吧。Original Generaion Live的举办地点是东京，参与活动的嘉宾便是专辑的众位歌手以及演奏人员，他们将在活动中给大家演唱新专辑中的曲目以及《机战》中的一些经典老歌，入场费为5500日元。

《幻想传说 全程语音版》豪华声优阵容全公布

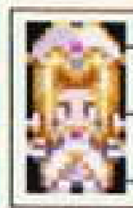
提供：雷伊

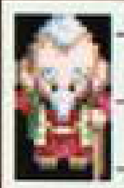
现在的玩家在选择游戏时，标准已经越来越多样化。也许对一部分玩家、特别是日系游戏玩家来说，漂亮的画面和动人的剧情并不是他们选择游戏时的惟一准则，他们的游戏购买热情说不定是和游戏中大牌声优的人数成正比的。而且，日本市场上也的确是有少数游戏是赤裸裸地在卖声优的，这样的游戏被人戏称为“声优ゲーム（声优游戏）”。众所周知，《幻想传说》是一部移植过很多次的游戏，这次的PSP版在重制的幅度上并不高，于是厂商就想出了另外一个省事且能够让玩家们继续对该游戏抱有足够重视的办法，那就是声优。PSP版的《幻想传说》正如标题中所写的那样，是一款在故事的主线剧情中完全配有声优演出的作品。在原先的《幻想传说》中，一些配角们都是没有语音的，这回NBGI特意找来了专门的声优为他们进行配音，其中更不乏田中理惠、根谷美智子等当红的声优。游戏的豪华声优阵容目前已经全部公布了，怎么样？在下面的名单中发现自己喜欢的声优了吗？


克雷斯·阿鲁贝因
CV：草尾 毅

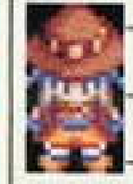

藤林 乱藏
CV：石森 达幸

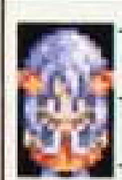

布拉姆巴尔德·米雷涅
CV：稻田 彻

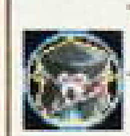

敏特·亚德奈德
CV：岩男 润子

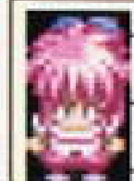

特里斯坦
CV：仲木 隆司

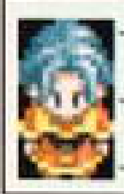

奥利津
CV：山本 圭一郎

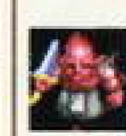

克拉斯·F·雷斯塔
CV：井上 和彦

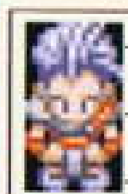

亚美·巴克莱特
CV：根谷 美智子

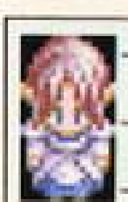

马克思威尔
CV：后藤 史彦

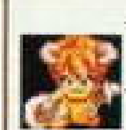

阿琪·克拉因
CV：かない みか

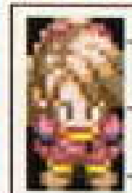

米拉尔德·鲁恩
CV：住友 优子


捷斯特那
CV：下和田 裕贵

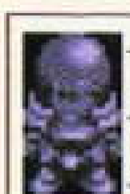

切斯塔·巴克莱特
CV：伊藤 健太郎

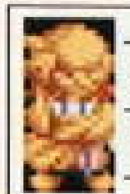

鲁切·克拉因
CV：堀越 真己

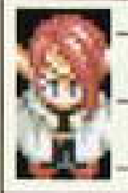

弗拉姆贝尔克
CV：中村 千绘

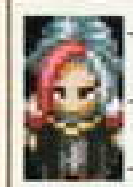

藤林 铃
CV：川田 妙子

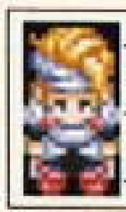

阿尔瓦尼斯塔国王
CV：秋元 羊介


马鲁斯·乌尔多尔
CV：玄田 哲章

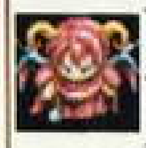

爱德华·D·莫里森
CV：石冢 运升

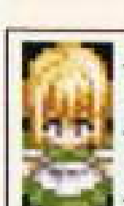

鲁恩古罗姆
CV：岛田 敏

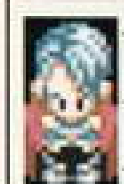

迪米特尔
CV：结城比吕

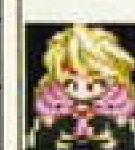

米盖尔·阿鲁贝因
CV：增谷 康纪

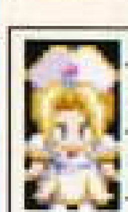

莱尼奥斯
CV：田口 昂

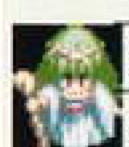

加米尔
CV：濑那 步美


玛利亚·阿鲁贝因
CV：西原 久美子


雷亚德王子
CV：高城元气


达奥斯
森川 智之


梅丽尔·亚德奈德
CV：速见 圭


玛迪尔
CV：田中 理惠



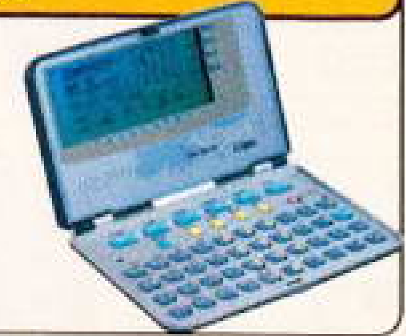
各种各样的学习机

提供：马修



在日本及欧美，FC带领广大玩家走进了游戏的殿堂；而在国内，不少玩家则是以FC的另一种形态——学习机认识到了游戏的乐趣。学习机字面上的意思是学习用的机器，10年前的学习机像一个厚的电脑键盘，可以插上FC卡，而父母们也觉得这东西学玩兼备，便买给了孩子——那时的学习机就像一个布道者，穿着“学电脑”的僧侣服，念着“BASIC”、“Fox BASE”、“熟悉键盘”的经文，却将游戏的乐趣传播给本来无缘接触游戏的玩家，如今FC的风光早已不在，而曾经带大家走入游戏殿堂的学习机又都发展成什么样了呢？

文曲星



这就是读者来信中常提到的文曲星。在国内，这个名字和NDS有着紧密的联系。

文曲星2006C

如果您经历了GBA SP发售伊始那激动人心的时代，那么你一定不会对这方形的波纹感到陌生。马修把2003年GBA SP发售时的创意海报也放上。





可以识别图像的学习机



大嘴蛙双语学习机的最大特点是能识别图像，不知道实际效果如何，效果不错的话可以用来教小宝宝说话，免得让孩子从一开始就学自己那带着地方口音的普通话……扯远了，呵呵。

滑盖式学习机



有滑盖式的手机，也有滑盖式的学习机，图中的是诺亚州网络学习机，屏幕及屏幕上显示的东西让本人联想到了经典的Game&Watch。

文曲星数码学习机

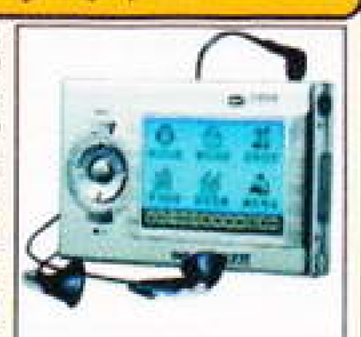
这个是文曲星数码学习机，NDS进化成了NDSL，文曲星也不会原地不动。（笑）

台式PC外形的学习机

外形极似台式电脑的创嘉英文智能学习机。



MP3播放功能学习机



这一类学习机的卖点就是MP3播放功能，一般来说外形也都不大。图中的是音文秀数码学习机，播放MP3时可以同步显示歌词，还内置《俄罗斯方块》、《贪吃蛇》和《推箱子》三款简单游戏。

好记星学习机



外表不错，之所以写上品牌的名称，是觉得这个牌子的名称够有趣，小时侯老爸就总批评马修“丢三落四，不长记‘星’。”

笔记本外形的学习机

这款是好易通牛津英文学习机，外形上像笔记本电脑。



PDA式学习机

触摸屏、手写功能及PDA的外形，是目前学习机的热点。图中是超女周笔畅代言的“笔触”系列学习机——周笔畅长得确实挺可爱。



电脑琴学习机

这个很特殊，没有什么学外语、游戏一类的功能，就是一个带有键盘的电子琴，不过还是被厂商称为“学习机”。



今天的电视学习机

10年前接电视的学习机让不少玩家认识了游戏，如今的呢？当然还有卖的，不过手柄换成了PS式手柄，还有了鼠标，有的还有Windows界面。至于游戏嘛，玩的当然还是FC游戏，毕竟人是不该忘记历史的……



学习机是国内厂商针对国情开发出的特产，不过，功能多多的学习机还是大大丰富了每天埋头于题海的学生们。虽然如今的学习机加入了手写、MP3播放等N多功能，但“学习”还只是学习机的众多功能之一，从这一点来说，今天的学习机和10多年前的“小霸王”等并没有什么区别。

真人版《块魂》

提供：米格

提起《块魂》这款游戏大家应该都不陌生吧，惊人的创意、恶搞的故事、可爱的造型，造就了这款游戏的成功。而且这款游戏已于今年年初登陆了PSP主机，让玩家继续来扮演可爱的宇宙王子，为遭遇海啸而流离失所的动物们重建家园。可是，你有没有想过在现实社会也当上一把宇宙王子，推着比自己还要大N倍的块行走于大街小巷？看看图就知道效果如何啦！（^_^|||）



动漫机器人走入真实世界

提供：米格

随着《SD高达G世纪 携带版》的上市，喜欢高达动画的玩友们一定都兴奋不已吧！可大家有没有想过，如果一个有着高达那样腿脚的机器人走在现实生活中又将是什么样子？今天就让大家也来见识一下吧！这个名叫“10英尺高”的可驾驶机器人套装，简直如同从《异度传说》的小说中走入现实一般，不能不让人感叹如今科技发展之快！另外，这个机器人的两侧还携带着机关枪，把它惹急的话它可是会射出海绵弹的哦！



文 LEVEEN 编 胧月

猎人集会所



在以前的文章中为大家简单的介绍过猫人食堂，下面是对这个新要素进行全面的解析，大部分内容可能读者在以前并不知道，希望您能看阅读文章之后了解到猫人食堂的秘密所在。

一 雇佣猫厨师的时机

将村长的2星任务“密林の大怪鸟”通过以后，玩家就可以从猫婆婆（以后会随机在村中出现，几率1/2）那里雇佣猫厨师了，随着游戏的进行，玩家可以雇佣的猫厨师数也会增加，具体的时机如下表所示：



雇佣数量增加时机

雇佣数量	村长任务的情况下	集会所任务的情况下
1只	★2“密林の大怪鸟”通过后	–
2只	★3紧急任务“大地を泳ぐモンスター	★3紧急任务“巨大龙の侵攻”通过后
3只	取得“ヒーローブレイド”（英雄之剑）后	★5紧急任务“巨大龙の侵攻”通过后
4只	★5紧急任务“凯龙グラビモスの威胁”通过后	–
5只	★6紧急任务“决战！一角龙モノブロス”通过后	★5所有的关键任务通过以后

二 猫厨师的能力状态

猫厨师的能力状态有ネコレベル(猫等级)，得意食材，情报レベル这3种，由于游戏中不存在能力状态相同的猫厨师，所以每只都有它的独特之处，另外，随着任务的进行，玩家可以雇佣猫厨师的体毛色也会越来越丰富（PS:体毛色不会影响到技能的发挥）。

1.猫厨师的等级

这是个会影响到许多事物的要素，包括猫技能的发生概率和赠送道具的品质等等。除了让它们做料理以外，最好也能尽量地满足它们所要道具的要求，以便赚取更多的经验值。

提升等级所必要的经验值

猫等级	累计	下级所需
LV1	0	50
LV2	50	100
LV3	150	100
LV4	250	150
LV5	400	200
LV6	600	250
LV7	850	250
LV8	1100	300
LV9	1400	–

使经验值上升的行为

行为	所获得的经验值
进行料理（厨房全员）	10
赠送要求的道具（个别）	15

2.猫技能的发动概率

食用料理以后会发动各种特殊技能（即使在任务中死亡，其效果也会持续下去），而技能的发动与猫厨师的擅长食材有密切的关系，具体的情况请参考下面这个表格：

擅长食材	猫厨师的等级的合计值								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	8%	8.8%	9.6%	10.4%	12%	12.8%	13.6%	14.4%	16%
2	15%	16.5%	18%	19.5%	22.5%	24%	25.5%	27%	30%
3	18%	19.8%	21.6%	23.4%	27%	28.8%	30.6%	32.4%	36%
4	20%	22%	24%	26%	30%	32%	34%	36%	40%
5	23%	25.3%	27.6%	29.9%	34.5%	36.8%	39.1%	41.4%	46%
6	25%	27.5%	30%	32.5%	37.5%	40%	42.5%	45%	50%

下面为大家列举一个实例来说明一下：制作料理的猫厨师等级为1，擅长的食材为“蔬菜★1”，“谷物★2”的话，那么：

制作“蔬菜”+“×”或“谷物”+“×”组合的料理时（×表示除蔬菜、谷物以外的食材），所表现出的擅长食材合计值分别为1、2，通过上表可以得知技能发动几率为8%、15%。

制作“蔬菜”+“谷物”组合的料理时，由于蔬菜★1、谷物★2，故表现出的擅长食材合计值为3，通过上表可以得知技能发动几率为18%。

不过需要大家注意的是，如果是制作的““蔬菜”+“蔬菜””这种组合，并不会按照“蔬菜★1+蔬菜★1=擅长食材合计值2=15%”的情况，而是只以蔬菜的单项计算，即擅长食材合计值还是为1，发动几率依旧为8%。顺便说一下，若没有使用猫厨师的擅长食材来做料理，就一定不会发动猫技能。所以说与其让没有食材的★数值比较多的来进行料理，还不如让★虽然比较少，但选用食材为擅长食材的猫厨师来制作料理，这样实用度会上升。



三 猫技能的特殊情况解释

ネコの解体术（小）、（大）：所有敌人的可剥取次数，有1/4、1/2的几率增加1次，当这两个技能同时发动时，系统会先判定（大）再判定（小）。

ネコの体术（小）、（大）：做回避或挡格动作的时候耐力的消耗量变为3/4与1/2，当这两个技能同时发动时，效果会加成。

ネコの火药术：小タル爆弹、大タル爆弹威力上升1.5倍，但对小タル爆弹G和大タル爆弹G没有效果。

ネコの特殊攻击术：与装备发动的特技“状态异常攻击强化”重叠的时候效果会加成。

ネコの防御术（小）、（大）：有1/8、1/4的几率使伤害变为0.7倍，当这两个技能同时发动时，系统只会判定（大），（小）会无效，与装备发动的特技“精灵加护”重叠且都发动的时候，效果会加成。



ネコの调合术（小）、（大）：当这两个技能同时发动时，效果会加成，同时与装备发动的特技“调合成功率±×%”也会全部加成。

ネコの吹奏术：与装备发动的特技“笛吹の名人”重叠时，笛吹名人将失去效果。

ネコの道具俭约术：与装备发动的特技“精灵の气まぐれ”重叠时，精灵之气将失去效果。

ネコの采取术：与装备发动的特技“采取+1”重叠时，会变成有“采取+2”时的采取上限值。

ネコの射击术：与装备发动的特技“通常弹威力UP”重叠时，效果会加成。

招き猫の幸运、激运：任务的基本报酬中的次报酬判定为没有的时候，有1/8、1/4的几率变为有，当这两个技能同时发动时，“招き猫の幸运”会无效。

ネコのはじかれ上手：与装备发动的特技“业物”重叠时，ネコのはじかれ上手将无效，与装备发动的特技“なまくら”重叠时，会将负作用中和。



本辑受到读者来信的莫名质问……先问上上辑的茄子MM是不是我们的MM编辑，又说胧月欺负MM不厚道云云。这要先澄清一下，茄子MM以及之前的BK兄都是胧月的朋友，并非小编一众。啊，话说到这里，肚子有点饿了，闪先。

BK：囧……

真·腐番茄子：(=_=)呦，这不是鼻孔么？

BK：请不要叫俺的小名，公共场合请叫俺BK。

真·腐番茄子：(=_=)这次做采访的竟是你么？

BK：胧月觉得每辑都是2个人对谈不够活跃，所以这次把俺叫了过来，不过他这次竟又迟到了！话说回来，这次怎么变成你被采访的了？

真·腐番茄子：这个…偶也不知道。

BK：(囧TL）算了，俺们边聊边等好了。



Profile

ID：真·腐番茄子

持有装备：PS2

喜欢的游戏：《恶魔城》、《超级机器人大战》、《大航海时代4》、《梦幻之星 蓝色脉冲》、《GUNDAM vs Z GUNDAM》、《太鼓达人》、《南梦宫x卡普空》、街机FTG、部分GAL GAME。

喜欢说的话：长发 眼镜女仆有三好——萌样、忠心、易调教。

备注：目标素要当个腐女子，Anime、Comic、Games、Toys、Music全面发展（德智体美劳全面发展才素好学生—3—）；本人素个超级女仆控。(>_<) 不定时做一些女仆服自己穿，(就酱搞得自己每个月都过着贫乏的过活，哎哟月月借点钱偶 吃个面包吧or2)，因为自身职业素搞漫展的关系，所以会经常象个背后灵那样徘徊于漫展中。

BK：俺们说什么？

真·腐番茄子：你不是主持人么？怎么问偶？

BK：呃…其实你的事俺基本都了解了，今天非常感谢茄子来到接受俺的采访，各位观众朋友"俺们下次再见。

真·腐番茄子：(=ロ=||)你这算是什么？才几句就说结束语？还要是CCTV 式的

BK：那说什么？

真·腐番茄子：起码得说个爱好，游戏经历什么的吧？象偶上次给MOING桑采访的那样！

BK：那好吧，说说你 的游戏经历。

真·腐番茄子：(月月快来救偶…)

咴咴，就让偶来说一下偶与FC的暂短的初恋过程。

小学2年级的时候表弟拥有了一台红白机，刚开始一起打《坦克》，后来一直双打《魂斗罗》，到了3年级由于妈妈极之喜欢玩《俄罗斯方块》，终于忍受不了每天滴诱惑而决心买下了一台红白机回来，那时候滴偶就沉迷于《沙罗曼蛇》这种射击游戏。可是不到半年！偶就跟偶滴爱人分开了！由于偶滴叔叔不小心碰倒了偶的爱人！

结果偶滴爱人就酱从高处堕下粉身碎骨了！呜呜，さらば 爱しいよ。接着滴日子，我只能依附在朋友家玩“《热血》系列”了。在没有主机和掌机滴日子里，经过六年级爸爸封闭式学习炼狱后，在初二时期首次出现了主机租借铺，紧接着《美少女战士》滴热潮，在SFC上就推出了一款以美少女战士为故事的横版卷轴游戏，我每天就泡在那等待着礼服蒙面侠滴玫瑰。在不知明物体滴带领下偶找到了一家街机室（偶滴第二春来了）里面有一台罕见滴《美少女战士》街机版，有一次幸运地遇到一名小正太买了二十个币要跟偶一起双打（对不起小正太，姐姐欺骗了你的感情 -v-r 众人：令人发指啊！居然骗小朋友的机币玩！）因为比起租机铺，街机要来得便宜，所以偶就转移阵地，在高中前都沉迷在街机室里打格斗游戏了。成绩也因此一落千丈……哎哟偶素个反面教材啦，CUT掉CUT掉！

胧月：寒一下你们的对话……

真・腐番茄子：（飞扑）月月你终于来了！

BK：怎么老是突然在俺后面出现……

胧月：又要说我阻止了你进军好莱乌么？

BK：囧 其实俺正准备开拍《疯狂的馒头》了哦！

胧月：这人脑壳坏掉了，茄子咱们聊吧。要不说说你是怎么萌上女仆的吧？

真・腐番茄子：偶素怎么萌上女仆的偶也不知道啊。可能是偶自己个性的使然吧、很喜欢那种主从关系，觉得服侍是一种幸福的感觉、记得应该是玩GAL GAME的时候很喜欢那种服侍的情节，无论是那些眼镜女仆难为情还是为难的表情也都很令我心动。当然，我喜欢的是服侍人的那种感觉而不是被人服侍的那种感觉……晕倒！我怎么这样解释呀。

BK：俺认识的人都这么奇怪么？

胧月＋真・腐番茄子：这里最怪的人是你好不好？

胧月：听说你以前也做过编辑？

真・腐番茄子：做过国内某漫画杂志的美术编辑。也有负责过玩具栏目。

胧月：强，竟然没有看出来。现在你在BK公司也是排版？

真・腐番茄子：(-.-)不是，偶被捉到去搞业务了，哭，BK的CorelDARW也是我教的，但他现在竟已经超过我很多了。(OTL)

BK：简单地说就是其可耻地升职了，俺却还是个打杂的。

真・腐番茄子：哪来的打杂……游戏GM也当过，不过只是很短时间，因为我上学的时间跟上班时间有冲突，GM有三班制的。

胧月：当GM你是应聘去的？

真・腐番茄子：不是，朋友介绍的，当时有个朋友在里面当游戏设定。

胧月：你们跟这些团体似乎熟啊，似乎哪里都有认识的。

真・腐番茄子：只是认识的人有在里面做而已。我这个人本人话是很少的，又不善于交谈所以朋友很少

BK：别信她，她的关系网不是那一般的大！

真・腐番茄子：认识某模型厂高层的人给偶闭嘴！但是象我这类喜欢机械人或者比较男性向游戏的女生就比较难找同性说话了，男生的话又会碍于你是女生而有所保留…

BK：\囧/别这么说，俺的爱可是对你从不保留的哦！！

胧月：(=_=)现在可是采访中啊，打情骂俏的事私下再做。

BK：\囧/俺BK竟在采访中忘了采访么？

真・腐番茄子：(=_=)月月别误会，偶根本就不认识它…

胧月：(=_=)我怎么会叫这笨蛋来帮忙的…

BK：坊だからさ（恶搞高达状）

胧月＋真・腐番茄子：O.…TL



上辑介绍的游戏玩家是一位《马里奥赛车DS》爱好者，而这次与大家见面的两位"超级玩家"同样是竞速游戏爱好者，这两位玩家所要挑战的游戏便是PSP平台上大名鼎鼎的《山脊赛车》(以下简称《RR》)，那他们究竟有什么样的水平和见解呢？大家就一起往下看吧。

《山脊赛车》最速挑战

超级玩家：忧郁の风(昵称：猪猪)
拥有掌机：PSP。
经常出没于LU论坛PSP区、影视区、音乐区。
最喜欢的游戏：《RR》、《太鼓之达人》。
个人擅长的游戏类型：音乐游戏。
目前最希望的是：成为一名优秀的财务总监(CFO)

挑战项目：《山脊赛车》
挑战赛道：Seaside Route 765
使用赛车：1.CLASS-6 GALAXIAN EO TYPE-Z
2.SPECAIL ANGELUS
条件：不使用无限氮气槽
单圈最速：1.CLASS-6 GALAXIAN EO TYPE-Z：0：44：149
2.SPECAIL ANGELUS：0：41：179
总成绩最速(三圈)：1.CLASS-6 GALAXIAN EO TYPE-Z：02：22：418
2.SPECAIL ANGELUS：02：14：736

软饼干：这位是超级玩家忧郁の风。那你为什么会这么喜欢这款PSP首发的赛车游戏呢？

忧郁の风：嗯，该作充分体现了PSP的性能。爽快的操作，丰富的内容，总之是百玩不厌的感觉。

软饼干：我第一次看到这个游戏也吓了一跳，原来掌机上还有那么华丽的游戏画面。这次挑战途中感觉最大的困难是什么呢？

忧郁の风：主要难点还是对赛车的掌控，由于是用方向键控制转向，所以难免会产生转向过度或不足的情况。在近乎350千米/小时的速度下，稍有不慎就会碰墙而不得不重来。

软饼干：竞速游戏不仅考验玩家操作更考验玩家的耐心，平时的你是什么样的人呢？事事都很严谨吧。

忧郁の风：呵呵，过奖了。其实我是那种做事情都想百分百投入的人！有时候玩《RR》都要重来几十次都不想放弃刷新成绩。

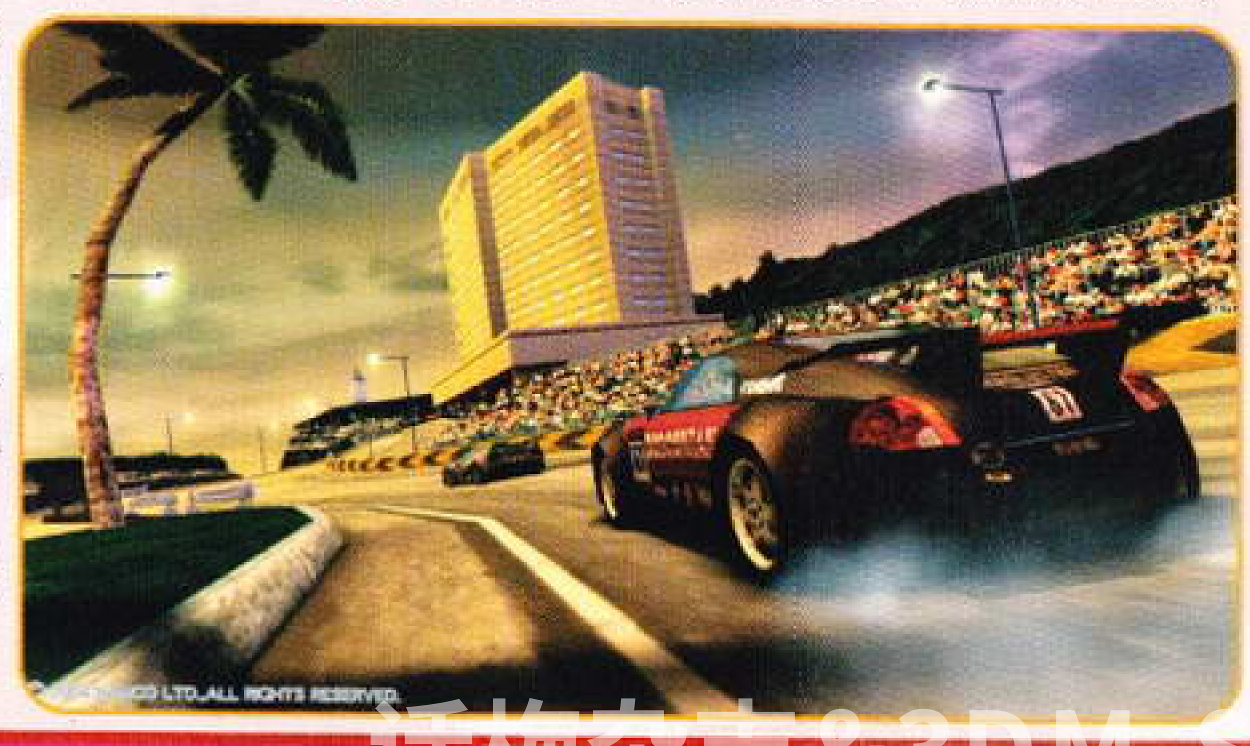
软饼干：嗯，那你平时工作很忙吗？一周能抽出多少时间玩游戏啊？

忧郁の风：每天上班都是忙不停，下班的话会放松一下，玩玩PSP。每天两三个小时左右，周末时间更多一点。

软饼干：你对游戏的看法是什么呢？是纯粹的娱乐还是发泄呢？

忧郁の风：其实我玩的大部分游戏，比如《太鼓之达人》和《RR》都是易于掌握、难于精通的游戏。所以，大部分时候把PSP当作一样放松身心的工具。不过玩到一定程度时，就会有自己的想法，希望自己能更强，从而就会去刷新成绩。

软饼干：嗯，那就具体谈谈你对《RR》的见解。



赛车与赛道的选择

《RR》中最短的赛道是GREENPEAK HIGHLANDS(4033M)，其次是SEASIDE ROUTE 765(4108M)，两者相差仅75M，假设两者在弯道难度相同的情况下，如果以平均时速300千米/小时跑完全程的话，成绩上只相差1秒不到，但是前者的弯道无论数量还是难度上都远高于后者，因此SEASIDE ROUTE 765是挑战的最佳选择。接下来是选择赛车，主要目标也集中在CLASS-6和SPECIAL两组中，我从中各选择了一辆，作一个成绩上的对比。GALAXIAN EO TYPE-Z是笔者在挑战WORLD TOUR中最喜欢的赛车，直线加速性一般，而且入弯和出弯都比较容易控制。SPECAIL ANGELUS与GALAXIAN EO性能比较相近，直线加速很是变态，氮气加速后的高速入弯对于操控 要求非常高。形象点来说，两车的较量简直就是《超级机器人大战》中真实系与超级系的对决(不过对于真实赛车来说，两辆车的性能和F1赛车比起来都有点BT了，呵呵)。

挑战心得

既然是极速挑战当然是以零失误为前提(即不因为撞墙而损失时间)，然后在整条赛道的“甩尾(DRIFT)”和策略上面下功夫。甩尾是《RR》的灵魂，在游戏中主要有三种。

1.全油门甩尾：即在入弯时轻放刹车，然后踩住油门通过转向的惯性来过弯，适用于高速弯角，可以把入弯时流失的速度降到最低，出弯时动力更强劲。此类甩尾在SEASIDE ROUTE 765赛道中运用较多。

2.半油门甩尾：在弯中不踩油门或延迟踩油门，只控制方向， 这适用于中速弯角。在我挑战的赛道中只有一处使用。(图1红圈处)

3.刹车甩尾：顾名思义，就是在入弯时需要大力刹车，适用于回头弯类的低速弯角。此类甩尾的难点在于入弯刹车点的选择以及出弯时给油的时机，这和现实赛车运动中的过弯方式一样。

赛道策略

本作有氮气加速系统，因此在单圈中合理安排氮气槽的使用是挑战的关键。根据笔者研究发现氮气加速系统的使用遵循以下三个原则便可以发挥100%的能力。

1.该路段有较长直道或者不需要甩尾的高速弯角。

2.该路段无上下落差(赛车在腾空时，即使踩油门，速度也会慢慢流失)。

3.该路段在使用氮气加速后，与不使用氮气操作时无异。(在一些路段使用氮气加速后，原本不该甩尾的弯角，由于速度过快而必须进行甩尾，从而导致氮气加速带来的效果大打折扣， 也使操作更加复杂)。

该赛道单圈最多可使用四管氮气槽(其中一管在行驶中蓄得)。



图1

软饼干：讲解的还真详细！你心目中的达人定义应该是什么呢？和大家谈谈吧。

忧郁の风：呵呵，“达人亦凡人，人人皆可成达人”只要有志于某一方面，并百分百投入的话，即使没有站在巅峰，在他心中，他就是自己的Hero。

软饼干：说得太好了，每次我拿这个问题问达人们的时候总能听到各种不同的精彩回答。

忧郁の风：我是一名全职工作者，玩《RR》只是下班后的消遣，无论是PSP还是NDS，希望大家都能好好利用它们给我们带来快乐和感动，希望能有更多的人(无论是30岁以上，40岁以上或者更大)加入我们掌机一族。

软饼干：嗯，谢谢忧郁の风给我们带来的精彩内容，再见！

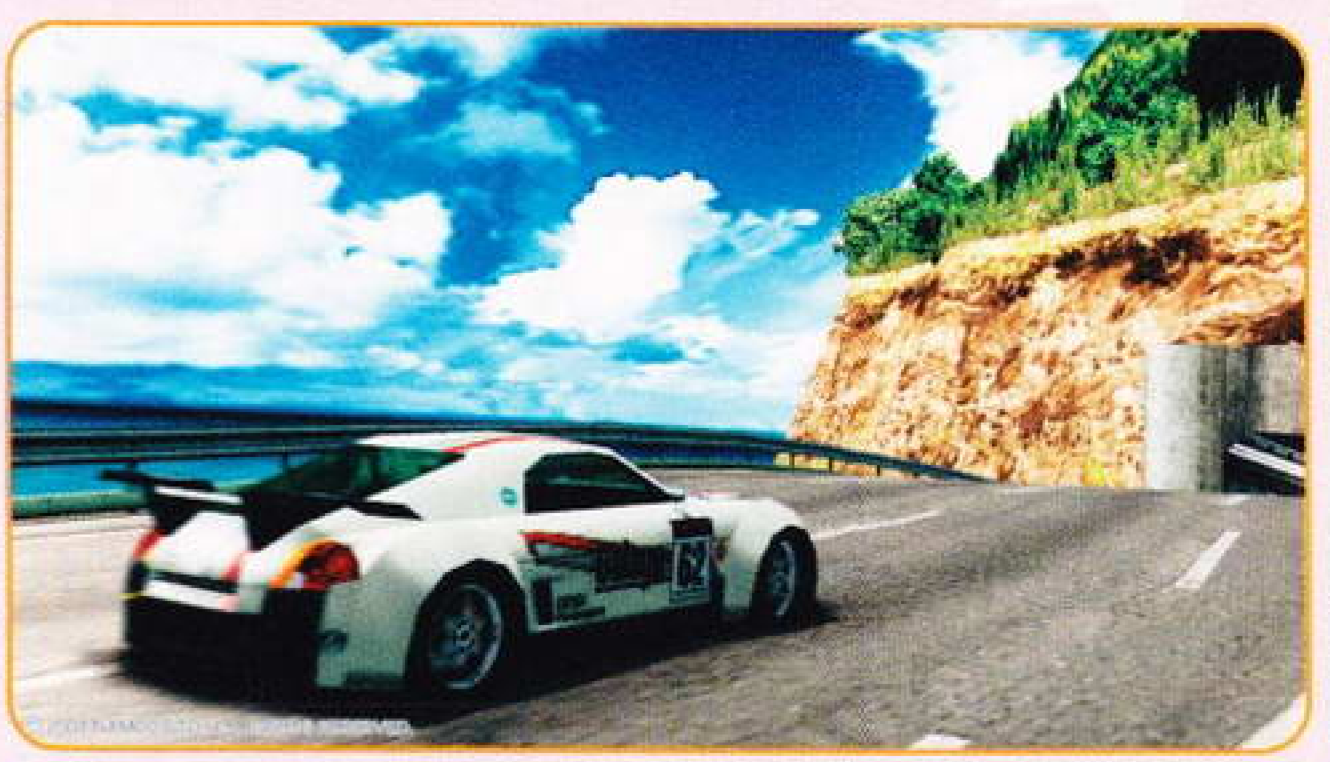
忧郁の风：很高兴能接受采访，再见！

《山脊赛车》最速理论实践

超级玩家：snake2238922
拥有掌机：GB、GBC、GBASP、NDSL、PSP。
本人经常出没于LU论坛所有区(－ －)。

挑战项目：《山脊赛车RR》
挑战赛道：Union Hill District
使用赛车：EO Type-Z(Class 6)
条件：不使用无限氮气槽
单圈最速：01:19:120
总成绩最速(三圈)：04:05:264

软饼干：大家好，这位是snake2238922。据说他和Solid snake有着同样的基因，只是编号比较长。这次他挑战的项目同样是PSP版《山脊赛车》。请问你为什么会比较喜欢这款赛车游戏呢？



Solid Snake：因为我很喜欢《RR》系列的漂移，于是便投入100%精力和热情去达到心中完美的极速。

软饼干：你挑战《RR》所追求的是一种速度感吗？

Solid Snake：是的，因为《RR》的开车速度带给我紧张和刺激。

软饼干：那挑战的时候有没有遇到什么麻烦呢？

Solid Snake：有麻烦，最大的麻烦就是老婆大人的阻碍……

软饼干：你已经结婚了吗？真不容易啊！(－ －)辛苦辛苦，那这个挑战的含金量应该直线上升啦！老婆大人平时不支持你玩游戏么？

Solid Snake：我其实还是妙龄20，GF大人(小宝贝)其实是半支持的，所谓的阻碍是我在挑战时我的小宝贝也拉着我教她玩。兄弟你知道啦，赛车游戏挑战最速时是需要注意力高度集中，岂能在精神紧张中分心呢？所以我要是不理她，我的小宝贝就"斯文"地骂我："原来我比不上游戏"。这话一出，我怎么顶得住。作为一个有朝气、有活力、有志向，天天追赶心中太阳的良好青年来说……当然是放下游戏去逗小宝贝开心才能继续我那未完的挑战之旅。

软饼干：汗死(－ －b)，真难为你了，不过说真的，老婆和游戏哪个更重要？

Solid Snake：当然是老婆重要啦！如果没有老婆，那我怎样把游戏的乐趣分享给我孩子呢？

软饼干：瀑布汗(－ －b)，都想着下一代了。平时除了游戏还喜欢干些什么呢？

Solid Snake：一般在早上睡觉，下午做"手指运动"，晚上都打CS1.6比赛。插个广告：我的CSID是a@wu | Solid。

软饼干：喜欢CS？我也喜欢啊。levelup马上要举行比赛了，你参加吗？



Solid Snake：很可惜，比赛的版本是CS1.5。我习惯1.6版本后打CS1.5版本会觉得很别扭。所以在这里顺路预祝LU的CS比赛举办成功。

软饼干：达人对版本的要求总是很严格。嗯，不打岔了。你觉得达人除了严谨还需要些什么素质呢？

Solid Snake：第一是心理素质过硬，能在每次挫败中再

次挑战自我极限。第二是文明素质，不论比赛结果如何都不应该去讥笑或辱骂对手，尊重对手和正视比自己强的人，虚心请教才能对自己的实力有所提高。

传说中的耘的PSP《山脊赛车》最速理论实践

本文是小弟我作为《RR》的一篇抛砖引石的文章。只是想让初学者能在跑图一次的过程中同时破自己的单圈和全程最速记录为主旨。我使用的是游戏中默认的键位，操控方式是自动(AT)(我是极品菜鸟，就原谅我吧)。由于游戏中的地图过多，难以全部说完，就挑了一张我最喜欢的地图“Union Hill District”来讲解吧。

游戏开始后不久就会有个幅度比较大的右弯，所以先贴着右侧走，跳坡时按左把车头拉向左，跳坡后再按左。这样跳坡落地后，车刚好摆正车头而不至于撞上墙。进入第一个隧道后在隧道尾段向右轻飘一下，快出隧道时马上氮气加速一次，这样保证高速冲上坡。然后又过一个小隧道，小隧道出来后在地图中上有个高速弯。我的过法是快到弯位时贴内线放手轻飘然后马上按×键，由于车打滑，当车向左转到快45度时马上按右，这样就能以317千米/小时左右的速度在弯内进行漂移。出这个弯位后马上再氮气加速一次冲上小坡。小坡过后又有一个高速弯，还是贴右漂移。感觉车快撞墙时马上放开×键，然后摆正车头后再按回×键进行氮气加速，这时摆正车头的时速为290千米/小时以上，再加速就能让车开得更快。接下来是进入末段隧道一大段直路，出隧道后又有一个跳坡，方法是临跳坡时把车头打滑飘向右，这样就不会因为太快而直接冲飞撞墙，落地时还可以顺路漂移。



快到第一圈终点线前进行氮气加速来为第二圈加速。因为之前加速了，所以在第一个右大弯时有必要轻漂一下，以此来打滑车头进行跳坡。之后便可以按第一圈时的走法。注意在进行完最后一次跳坡后，等车速稳定后用掉最后一个氮气加速，这样就能让车以最高速冲过终点。

Solid Snake：大致讲解完了，希望大家能看懂，能有所收获能……有机会的话我再给大家说说剩下11个图的个人心得。由于本人没数码相机之类的东西截图，所以还希望广大玩家谅解。文中不足的地方由于我水平有限，未能尽善，希望大家指出赐教，先谢了！

软饼干：呵呵，还挺谦虚的嘛。版面快用完了，请抓紧时间最后再给读者大人们说句话吧。

Solid Snake：66849722是我的QQ号码，未婚，身高1.75。另外有人说我比周渝民帅！(不过那个人是瞎的，呵呵)

软饼干：说完了？(－ －b)

Solid Snake：等等！我还有最后一句话要说：世界上没有游戏达人，只是他们惟手熟尔！



文 小豆子 编 LIKY

移动、联通实施的SP新政至今余波未平，网上时不时传出某某公司裁员之类的消息。据传移动将会把与SP的业务分成比例提升到五五对开，无疑是雪上加霜。希望SP市场经过这阵风雨之后，能够见到彩虹。

体验联通手机电视

手机电视是3G时代的杀手级应用。为提前抢占市场，移动和联通公司都已推出手机电视业务。联通CDMA 1X网络速度能达到150KPS，比移动GPRS网络更有优势。目前通过CDMA手机看电视有两种方式，一种是程序方式，另一种则是流媒体方式。下面小豆子就带大家亲身体验联通的手机电视业务。



并不是所有CDMA手机都可以看电视。该业务所要求的硬件性能较高，只有中高端的CDMA手机才支持。像LG的C930、三星E239支持程序方式，摩托罗拉的Z1、诺基亚6268支持流媒体方式，而LG C950则两种方式都支持。这些手机的价格多在1800元以上。

先说说程序方式。这种方式只支持BREW平台，不支持UNIJA平台。登陆神奇宝典软件超市后，会自动判断用户的手机型号，将适合的电视软件罗列出来。选定程序后下载安装，然后运行并选择相应的频道，电视开始播放。不同软件由不同厂商提供，并且其中可以播放的视频内容也不同。软件价格则是按月收费，费用在19元至25元之间。比较体贴的是软件会提供5分钟或1天左右的试用时间。

再说说流媒体方式，用户登陆互动世界主页，网页能自动判断手机型号，如果支持流媒体播放，则会显示视频栏目。用户进入后会链接到名为“视讯新干线”的网站，这里将视频分为电视、音乐、影视等若干大类。如同浏览普通WAP网站一样，用户选择相应频道后，点击播放链接即可开始看电视。流媒体方式无需安装客户端，非常方便。另外，一些点播类的节目比如MTV等还能下载到手机中。视讯新干线的收费要贵一些，电视按分钟收费，1分钟0.2元，点播类的节目则按照次数收费，每次2至3元。



两种方式都通过联通CDMA 1X网络传输数据，所以效果上相差不多。播放节目时，先要缓冲一段时间再开始播放，画面较小，清晰度不高，但声音还不错。另外画面的流畅度较好，不像中国移动的手机电视跳帧很厉害。小豆子观看了中央一套、湖北卫视、东方卫视等电视台的节目，发现基本能和电视台同步播放。不过大多数时段播放中的缓冲非常频繁，这大概与同时使用的用户数量有一定关系，凌晨时缓冲现象有所减少。

除了上文小豆子提到的费用外，手机电视业务还要收取流量费。小豆子从神奇宝典下载程序后，看了大约10秒的电视节目，发现被收取了10多元的业务费。所以如果想安心体验手机电视，一定要将流量包月。联通将神奇宝典、互动世界的流量费分开计算，极为不厚道。

低劣的播放效果外加高额的费用成为阻碍手机电视业务发展的绊脚石，或许在3G时代真正到来之前，手机电视永远只是“看起来很美”。



盛大、摩托罗拉共推手机网游

国内知名网游厂商盛大近日和手机业巨头摩托罗拉公司达成一致，双方将展开紧密合作共同推广手机网游。摩托罗拉生产的国内首款支持网游的手机E680G已经上市销售，而盛大将为其提供《传奇世界 练功狂人》和《梦幻国度我的宠物》两款手机网游。游戏会在移动百宝箱中提供六个月的独家下载。



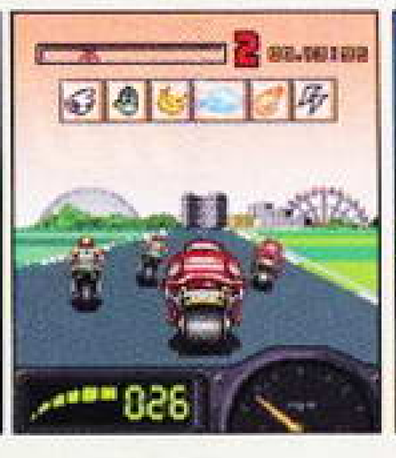
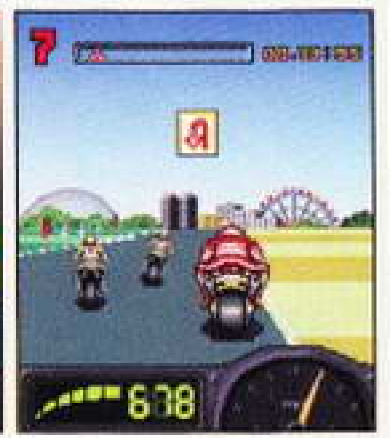
玩《麻将方块大战》赢PS2

由3G无限制作的手机网游《麻将方块大战》已经正式投入商业运营。为激发广大玩家的游戏热情，从即日起至8月24日，通过手机登陆http://wap.3gmax.cn下载游戏并通过Email注册的用户即可参加暑期竞赛。在单人竞赛和多人竞赛排行前20名的玩家能够得到奖品，并有机会获得PS2游戏机一台。



热辣手机游戏快报

摩托战神			
厂商	中科奥	类型	网游 RAC
适用手机	诺基亚S40 S60系列手机／摩托罗拉V600 E398 E680／三星D508 E628／NEC 810 850等		
优点	道具的加入增加了游戏的对抗性		
缺点	画面粗糙		
综合评分	★★★★★★★☆☆☆		

厂商网站：http://www.wapxo.cn

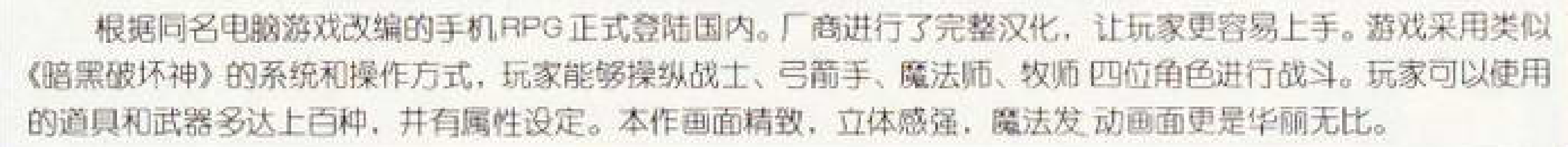
下载方式：移动手机访问 http://wapxo.cn 下载游戏

国内第一款赛车类手机网游，能够通过GPRS进行联网对战，支持最多同时八人组队。游戏画面有些粗糙，背景过于简单，不过还算流畅。只是组队时等待时间较长，每增加一位玩家要多等待20秒。游戏加入道具的设定，比赛中使用可以获得加速、减速、防御等效果。本作还支持诺基亚6270等屏幕为QVGA分辨率的手机型号。

愤怒的魔法师			
厂商	汉迭偌	类型	RPG
适用手机	诺基亚S40 S60系列手机／摩托罗拉C381 V180 A780／松下X700 X800／三星E618等		
优点	吸收了电脑游戏版的精髓		
缺点	操作有些繁琐		
综合评分	★★★★★★★★★☆		

厂商网站：http://www.handinroll.com

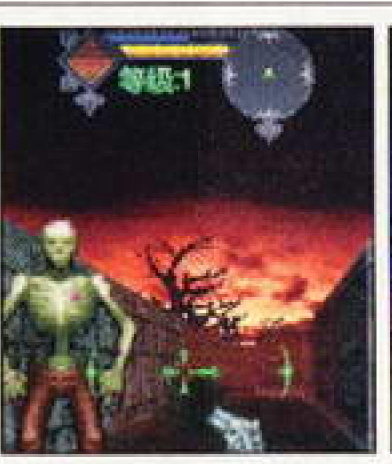
下载方式：移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→角色扮演



根据同名电脑游戏改编的手机RPG正式登陆国内。厂商进行了完整汉化，让玩家更容易上手。游戏采用类似《暗黑破坏神》的系统和操作方式，玩家能够操纵战士、弓箭手、魔法师、牧师四位角色进行战斗。玩家可以使用的道具和武器多达上百种，并有属性设定。本作画面精致，立体感强，魔法发动画面更是华丽无比。



3D 死亡之屋			
厂商	无限慧科	类型	FPS
适用手机	三星X339 X639 W109/LG CU8280 C610 C930／海信C688 C3699／中兴C900 C908等		
优点	优秀的3D效果，丰富的关卡		
缺点	操作感一般		
综合评分	★★★★★★★★☆☆		




厂商网站：http://www.huike.cn

下载方式：联通 CDMA 手机登陆 神奇宝典→软件超市→软件目录→游戏天地→射击游戏

基于国人自主研发的BREW平台3D图形引擎开发的手机游戏，讲述艾琳娜勇闯地狱裂缝的故事。本作3D画面在手机游戏中算上乘，并实现了光影、雾化等特殊效果。游戏共分十一关，玩家要时刻警惕突然冒出的僵尸，上方的小地图会显示我方大体位置。本作恐怖气氛浓厚，血腥味十足，收集足够的灵魂后手枪可以升级。

三万英尺			
厂商	唐图科技	类型	ETC
适用手机	诺基亚 S60 系列手机		
优点	以迪克牛仔作为游戏主角		
缺点	流程单调而且过短		
综合评分	★★★★★★★☆☆☆		




厂商网站：http://www.playing.com.cn

下载地址：http://download.playing.com.cn/game_detail.jsp?id=467

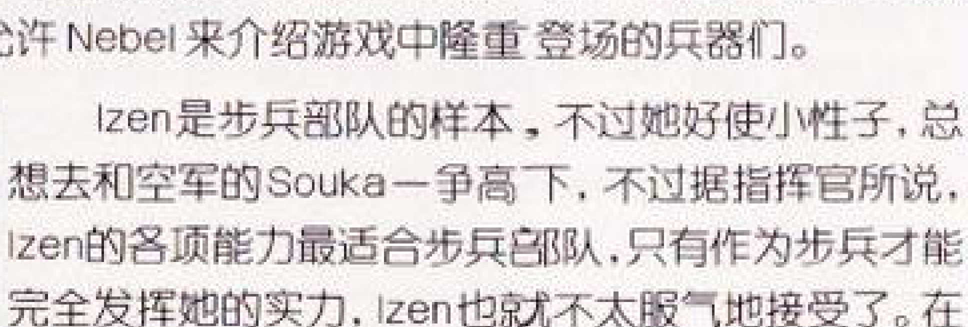
国内首款以娱乐明星为主角的手机游戏，而且免费提供下载。在知名歌曲《三万英尺》的背景音乐下，玩家要操纵迪克牛仔不断向上跳跃，最后达到三万英尺的高度。游戏操作简单，只需根据旋律节奏按键即可。游戏使用X-Factory引擎开发，弹着吉他的迪克牛仔可谓形神兼备。本作还加入音量设置，能够调节音乐和音效的大小。

文 掌机王阳光学员 Nebel　编 马修



萝莉大战争——钢之试炼

话说这战棋类的游戏在各大主机上层出不穷。像简单有趣但内涵颇深的《超级大战争》，以现实兵器为卖点的《大战略》，还有充满了血与铁的碰撞的《机器人大战》，再有恢弘大气如诗史的《火焰之纹章》，也有用美少女兵器来战斗的钢之试炼（《GadgetTrial》）等。今天 Nebel 就为大家介绍一下有"萝莉大战争"之称的《钢之试炼》。



《钢之试炼》是PC上一款画面靓丽、有着不错可玩性和一定的难度的战略游戏，游戏系统和任天堂的"《超级大战争》系列"几乎一模一样，占领据点，消灭敌人部队，甚至占领敌人的总部取得胜利，玩过"《大战争》系列"的玩家应该会觉得很好上手。

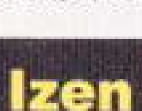


在未来的XXXX年，人类的军事科技有了重大的进步，一种称为E-Series的新型兵器被研制了出来。这种兵器的特点是使用人造人直接装备火炮、导弹等武器，既有着机械的高攻击力、高机动性和很好的防御力，也有人类思维敏捷、灵活的优点。而且通过换装，还能调节兵器的参数。而且它的生产方式是先制造几个样本，再将样本无限"并列增殖"，从而就能大量地生产出部队。既不用担心样本的损失，又能保证部队的数量，可以说是无敌的部队。不过为什么这些兵器的样本要制造成美少女的样子呢？这个问题的答案谁也说不清，不过我们只要欣赏游戏就够了，下面请允许 Nebel 来介绍游戏中隆重登场的兵器们。

Izen

编号：EPN-001GF（GroundForce 陆军）

兵种：步兵、重步兵、卫生兵



▲步兵着装的 Izen。

Izen是步兵部队的样本，不过她好使小性子，总想去和空军的Souka一争高下，不过据指挥官所说，Izen的各项能力最适合步兵部队，只有作为步兵才能完全发挥她的实力，Izen也就不太服气地接受了。在某场战斗前，Izen 曾经私自跑出去偷吃了 30 个冰激凌和 50 根冰棍，结果闹得肚子疼……这样的性格让人怀疑她能否上得了战场。不过步兵部队在战场上的地位是不可小视的，建筑的占领只有靠步兵才能完成。虽然攻防都不甚理想的重步兵略有鸡肋的感觉，但在中期加入战场的卫生兵是步兵系最耀眼的单位，虽然无法攻击和反击，但每次行动可以恢复我方单位的HP，而且可以购入一粉红色套护士服来装备，还是很有价值的哦。



Nei

编号：EPN-000GF

兵种：战车、侦察车、运输车

Nei是Nebel喜欢的熟女类型，（而且都姓N。^_^）大腿上也和其他队员一样有E-Series的标记（喂喂，你看人家兵器的大腿做什么？）作为最先被生产出来的样本，Nei就像姐姐一样照顾着其他几人。而且每次布置战术，必须要有Nei在场其他队员才能安静的坐下来听命令，否则让Izen和Souka闹起来，连指挥官都无能为力。Nei是战场上的中坚力量，任何战斗中都少不了她的身影。战车超强的攻击力使其他单位在受其一击后大多失去战斗能力，迷雾重重的战斗里侦察车更是不可或缺的重要棋子，而有着不错对步兵攻击力的运输车在抢占重要设施的时候能发挥很大作用。值得一提的是战车的“西部”换装，虽然造价略有提升，但能让战车的行动次数增多，而且外形很漂亮，是战斗的首选。



▲黑白战车大对决。



Yu-Ri

编号：EPN-003GF

兵种：自走炮、对空炮、火箭炮



▲好可爱的“对空炮”啊。

外表柔弱的Yu-Ri的远程攻击其实是游戏中的最强攻击力之一。平时总是一身绿裙的Yu-Ri是典型的小LOLI形象，说话嗲声嗲气，还喜欢把要说的话唱出来，尤其是那发自内心开心的笑真是人见人爱。不过她对于自己作为杀戮兵器的存在一直是一种持有疑问和反感的态度。游戏中的自走炮攻击力不俗，而且攻击范围超大，是非常实用的兵种。而要克制敌人的自走炮，就要靠射程更远的火箭炮了。对空炮的速度很慢，攻击范围又小，又不能在移动后攻击，用她来对空实在是不好用。

Souka

编号：EPN-002AF（AirForce 空军）

兵种：战斗机、攻击机、运输直升机



▲大小姐气十足的Souka（右）总是和Izen拌嘴。

作为空军，Souka总是以“精英”自居，经常和Izen拌嘴惹得指挥官发火。虽然性格过于争强好胜，但她本身就十分优秀。强气的性格、姣好的容貌以及上乘的能力的使得她在战场上空常常出现。在几乎所有的游戏中，空军的特点都是超强的机动性和压倒性的火力。再加上这款游戏里的地对空单位很不好用，让攻击机、战斗机的战略位置显得更加突出。运输直升机有一定的对地火力，同时还能运输3名步兵单位到前线，虽然运输车也可以运输3名步兵，但是毕竟移动受地形限制，相比而言还是运输机更好用一些。

Hisoka

编号：EPN-004MF（MarineForce 海军）

兵种：战舰、潜艇、运输艇

日本动漫游戏界常有Hisoka这样的“无口娘”，平时沉默寡言，面无表情，总是默默执行着指挥官的命令，但是关键时刻自己也能独挡一面。她这样的性格和她的兵种——海军还是很符合的，平时只是在远处或是水下待发，时机一到就一击致命。海军由于地形的限制平时的实用率并不高，但战舰超远的射程和火力是非常有效的，而敌人的战舰则需要潜艇去处理。运输船不仅能运输步兵，也能运载Nei的车辆和Yu-Ri的远程火炮，而且移动距离远，对于兵力的调动是很方便的。



▲面对Nei的说笑，Hisoka（左）仍是表情冷淡的样子。



未完待续



Chinajoy热热闹闹地闭幕了，大家的暑假生活也即将结束了，各位学生玩家也要迎接新的学习生活了，争取做到学习游戏两不误吧。而对于很多已经工作的玩家来说，8月则意味着天气开始渐渐凉快下来，闷在空调屋里打掌机的日子也将渐渐过去，不过四季更替不会影响到我们的游戏心情，接下来，就开始我们本辑的"掌门人"！

小编故事之《马里奥篮球》的怨念



新编米格刚来报道时恰逢《马里奥篮球》发售，此人乃大叔控一名，于是第一晚从铭风之处抢到游戏，就立即插上NDS的充电器（因为预料到将会是一场拉锯战）开始作战。马里奥、大金刚再加上瓦里奥，大叔三人组华丽登上篮球场，在场上一展大叔风范！终于，在一阵狂敲乱打后迎来决战，居然碰到的是白魔法师、黑魔法师和忍者这中古三人组，实力果然强劲！第一次挑战，失败；第二次挑战，依旧失败；第三次挑战，还是失败……终于经过无数次失败终于发现：用三位力量型大叔挑战这三位轻巧型人物绝属鸡蛋碰石头行为。可当意识到这一点时，已经是凌晨5点。(T_T) 于是在上班的第三日就迟到了。

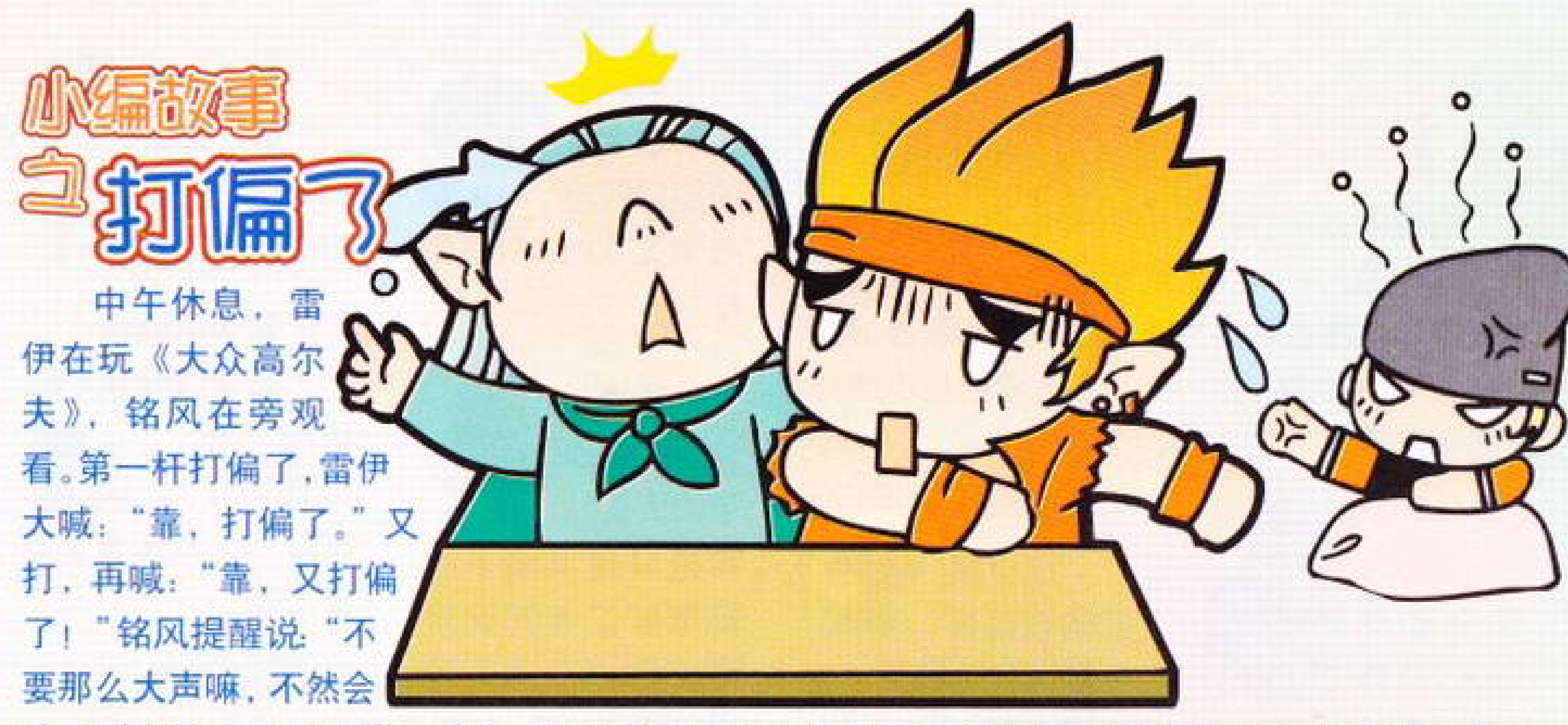
各位小编，大家好，中考完后我有了将近两个月的假期，终于有更多的时间和我亲爱的小P"拍拖"了。可惜它是2.6，又没什么钱去买游戏。之前我差点把小P升到2.7玩《乐克乐克》，不过还好我没有那样做。我们听说把PSP升到3.1可以完全支持中文，不知道是不是真的？想当年我也是听说2.6支持中文才从2.0升到2.6的。

中山 兴仔

马修：3.1……目前的最新版本只到2.8，Sony何时推出3.1还不得而知。其实2.7就已经完全支持中文了。

铭风：给你两个建议吧。一是在确定你的PSP不是TA-082主板的情况下可以考虑降级到1.5后，使用引导工具DevHook模拟2.X系统，就可以用中文菜单、可以玩破解，省钱省力；二是升级PSP至2.7、2.71或2.8便可以使用中文菜单，还可以下载官方网上提供的游戏试玩。

小编故事 之 打偏了



中午休息，雷伊在玩《大众高尔夫》，铭风在旁观看。第一杆打偏了，雷伊大喊："靠，打偏了。"又打，再喊："靠，又打偏了！"铭风提醒说："不要那么大声嘛，不然会吵到别人的。"话音刚落，伏案而眠的软饼干就已经将一本书扔出，正砸中铭风，接着抬起头迷迷糊糊地嘟囔一句："对不起，我也打偏了……"

各位编辑们好，我以前一直对掌机上的小游戏类作品十分忽视。最近一玩才知道，原来很多有趣的小游戏是非常好玩的，特别是"《瓦里奥制造》系列"，不仅自己玩得不亦乐乎，平时还可以当作哄女朋友和母亲大人的秘密武器。在通了NDS首发的《摸摸乐》之后又翻出了GBA版本的怀旧，几百个小游戏既有趣又耐玩。前些日子去上海看CJ，特地抽了一天到处逛，终于功夫不负有心人，被我以280的价格收了一盘二手的《瓦里奥制造 大回转》。用NDS玩那个感觉，除了手有点酸外其他没说的。可是没想到，昨天玩到尽兴的时候，心爱的NDS由于离心力的作用飞了出去，只听"啪"的一声就摔坏了，乐极必生悲啊。心疼过后，我突发奇想，是不是能用NGC的GBP来玩这个游戏呢？结果竟然真的成功了，拿着NGC左右来回晃荡的样子真的傻到极点了，庆幸我是在家里啊，(－ －b）要是在外边绝对被人送到非正常人类研究中心去了。不过确实十分有趣啊，下次有机会一定拍下来给众编辑们开开眼。（笑）

福州 小尼

软饼干：在《瓦里奥制造 大回转》发售时有个笑话，说任天堂想让大家在玩到投入时将手中的GBA SP转出去，然后就都去都去买NDS了。"本来是个笑话，没想到还真在您身上应验了，而且摔坏的还是NDS……

马修：其实，在当初制作《瓦里奥制造 大回转》的影像时，本人确实打算用NGC的GBP来玩，然后输出视频制成影像。

我这一生被骗N次，惟一一次中奖是一只牙刷，从此不信天上掉馅饼。自从同学买《掌机王SP》中了PSP后，我才后悔莫及，如果上天真给我一次机会的话，我会说"我要中奖！"因为经济原因我无法拥有自己的主机，这回我看到了希望，就是中一台FC我也认了……

上海 彭一响

马修：有道是"一朝被蛇咬，十年怕井绳"，对于社会上各种抽奖，连碗洁巾都没中过的马修也一直持保留态度，不过现在《掌机王SP》的抽奖和头一阵的十万大抽奖可是没有一点造假成分哦。虽然我们的抽奖无法满足众多玩家对拥有一台自己主机的渴求，但还是希望大家积极参与，毕竟参加了才有希望嘛。至于FC……嗯，还真没有。

其实，我写这信有一半原因是想参加抽奖的，虽然我自知没有美堂蛮与天野银次那种"小瓢虫"掉河里能打水漂到对岸的"超级霹雳无敌好"的狗屎运，但我想或许鸣海清隆说的是对的：相信就是幸福，相信的力量甚至可以改变命运。所以我相信拿0.00……01%的幸运早会让降临让我中大奖，就像我相信我能考上大学一样。

陈宏宇

马修：抽奖嘛，就是重在参与啊，有信心就好！还有，写信的时候您还是"开始倒计时准备前往天国的人"，不知陈玩友高考考得怎么样。

爆料之RTX头像

很多读者来信打听小编的种种，其实，小编也是普通人，一群上班族而已。不过马修还是要偶尔地爆些料给大家，大家千万别告诉其他小编啊。（众编：你……）本次爆的是小编办公通信软件RTX的头像。

LIKY



LIKY的头像是动态GIF格式的MM跳绳图。

软饼干

这个搞笑的东西竟然是《怪物猎人》里的砂龙王。

铭风



这个头像出自铭风非常喜欢的《口袋棒球》。

马修

在梨沙子的大头贴和戴马里奥帽子的酷栗宝二者间犹豫再三后，本人最终选择了后者。

胧月



胧月的头像来自于《新天魔界Ⅳ》。

某MM编辑



该头像是一张风格轻松有趣的《深渊传说》同人图。

默认头像

主编、雷伊、米格等淡漠名利之士用的便是这个默认的大众脸头像。

现在是凌晨1:20，我在写字台前给你们写信。我在天亮前是不睡觉的，因为我特别喜欢《掌机王SP》这本书。不要怕，我不是鬼！我确实是在白天睡觉，因为我偷偷向朋友借了一个NDS，为了不让老爸老妈发现（老爸老妈很严格，所以才在晚上玩），我就把我的抽屉改成了带双锁的抽屉，里面有一个要命的NDS。为防止夜里打游戏眩晕，我还准备了一些药，什么维生素ABCDE和Ca、Fe、Zn等组成的钙片。哦，对了，还有一些晕车药……（汗）

武汉　刘阳

软饼干： 建议不要熬夜打游戏哦，这对身体的伤害我也不用多说了吧。

马修： 祝这位玩友早日有自己的机器吧，那样就可以宽宽松松地玩了。

新编米格参见

顶着台风大雨来到“传说中”的“《掌机王》本部”，踏入大门时米格已经由“战斗机”变成了“落汤鸡”。（>_<）出于礼节，还是先擦擦身上的雨水，参见《掌机王SP》多年来忠实的读者们，还希望大家能够多多支持、小编米格先向各位行礼啦。

米格本来是个军事迷，从天上飞的卫星到水里游的潜艇，可是样样精通。但由于喜欢的东西无法在现实世界“一展拳脚”，于是就成了半路出家的和尚，踏上了游戏玩家的生涯。由于多年来对于各种电子兵器的研究，也为米格在软件、硬件房面积累下丰富的经验。不过提起喜欢的游戏，由于转型游戏迷过分成功，所以爱好特别广泛，从恋爱AVG到战略SLG不等，曾有四个月内通关20款（其中包括《FF Ⅶ》、《FF Ⅷ》、《寂静岭2》、《MGS2》等大作）、尝试60款游戏的记录。在NDS诞生后第三天开始了自己的掌机生涯，现已成为一名忠实的掌机核心玩家，也希望能够与更多读者一同交流玩掌机的各方面心得。

来到办公室，与各位编辑们一同彻夜工作，听他们坐在一起评析当辑《掌机王SP》的缺点漏洞，感受到他们强烈的敬业精神和对读者负责的态度，忽然觉得自己作为一名小编还欠缺很多。晚上一个人默默地看着一封封读者来信，感受着每位读者在字里行间中流露出对《掌机王SP》的喜爱和对每位小编的支持，那一刻我明白自己真的是任重而道远。



在今后的日子里，米格也会尽自己最大全力为大家带来更多好玩的游戏介绍，为大家献上更专业的攻略，介绍各种软硬件的前沿信息，当然还有由米格主持的栏目登台，希望大家多多支持。

不知众小编是否有弟弟呢？我有个“可爱得不得了”的表弟。那日与某君调侃《怪物猎人》这款游戏，当谈及一大锤子的物理攻击值时，某君大叫：“岂止啊，有一千出头多啊！”在旁的表弟听了，眨了眨眼问我：“什么一千多头猪啊？”（汗）

福州 谢格

胧月：分析一下某君的话，其实说法也有些毛病，如果说“一千多”或者“一千出头”就不会理解错误了。呃，身为编辑的职业病又犯了……

各位单身小编是不是常为自己因工作忙找不到GF而痛苦？现在我有好办法啦，只要买GBA+FC=G+F=GF！这个办法不错吧？不过FC很难买了，给你们一个更爽的，NDSL（L）+PSP=LP，老婆一下就到手了！

深圳 覃广明

米格：首先感谢覃同学在考前还为众小编的婚事操心，不过米格的原则是：“FC、GBA、NDSL、PSP，还有老婆一样也不能少！”

LIKY：难道米格在说我？（^_^）

我的父母并不反对我买《掌机王SP》，还挺支持我。想当初他们无意看到十万元抽奖时仿佛比我还激动，当时他们对我说：“你要买掌机我们一直没有答应，但这次参加抽奖的费用就由我们出吧！”于是在书出后爸爸很早就给我买下了，同时还准备了笔和纸……我十分郑重地将抽奖的信寄出了。

可是当我看到中奖名单的时候却发现我没中……当然我有点儿怪小编。但想想，参加抽奖的人何止千万，我怎么可能心想事成呢？所以我想对那些没有中奖的玩家说：“只要我们继续自己的理想和目标，支持到底，梦想就会实现！”

贵州 周洋

马修：说得很好啊。天天买彩票却没有中过的大有人在，抽奖这个东西只能靠你不断努力了，加油。

铭风：看来你父母也和你一样都期盼中奖啊。不知道会不会帮你买书……

今年夏天这么热，不知小编们有没有什么打算？比如去某地度假放松，只要保证每辑《掌机王SP》按时到我们手中就可以了。（^_^）另外，有一个八卦问题想请问一下，望如实回答（突然背后多了好多双期待的目光）：什么时候你们才能让读者见一下“庐山真面目”？各位小编性别、样貌是否与小编形象相符？我们大家都很想知道！

广东 涩丸

软饼干：要是说形象的话，好像米格本人比较符合软饼干的形象。

米格：之前众人曾经有去海边玩的计划，但被台风给强制中断了，哈哈哈……

马修：一位朋友曾经对本人说：“长得帅你就去当明星了。”

我最近视察了最近的几辑《掌机王SP》，突然发现一个很大的问题，怎么最近在游戏万花筒中的“游戏美图秀”栏目怎么没了？版面不够的话，东挪一点，西减一点，不就有地方了吗。这个栏目多好，既能养眼，又能提高读者的艺术修养。你瞧瞧外面复印店的长龙，都是去复印放大那些漂亮好看的图片的，一句话！就是要你们恢复“游戏美图秀”这个栏目。

上海 胡骏杰

软饼干：嗯，胡玩友提的意见非常有道理，我们也有把该栏目恢复的想法。正好编辑部来了新同事，说不定就交给他负责了。也欢迎广大读者朋友多多“视察”《掌机王SP》，给我们提出更好的意见和建议。

奖

短信快报

参与方法：编辑短信“JCPK+你想说的话”，移动用户发送到8002605，联通用户发送到9002605。

短信快报里有些问题好简单，认真看每辑《掌机王SP》就可以知道的。

131XXXX5263

《掌机王SP》毕竟不是课本，大家买来书后很多都是挑喜欢的看，一辑下来难免会漏看一些，而且有些基础知识还是在很早以前的书上登过的，新读者新玩家找起来会更麻烦。短信快报重在一个“短”字，因此有时也会挑些读者漏看的问题回答，一来不占多少版面，二来也免得读者们再去翻书重找。

PSP有降价的可能吗？

135XXXX3613

PSP 2.6刚刚降级成功，一段时间内基本上再难有大的价格起落，不过小涨小降还是时有发生。

请问GBM用哪种烧录卡最好？容量大又不太贵？谢谢！

133XXXX7990

GBA烧录时代已经过去，综合看来，256M的EZ2PS是非常不错的选择。

你好，请问贵州现在的SP（加亮版）多少钱？我现在有800块钱，想买一套，包括烧录卡及烧录器，能给点好意见吗？

137XXXX1057

新的加亮SP价格都在650元左右。800元的话想带套烧录卡有点显得紧张，建议你先买主机并买个普通卡带游戏先玩着，钱就再攒一攒，攒够300多再买个EZ2PS吧。

为什么大家的PSP都喜欢刷成1.5的？还有，我现在想入手一台陶瓷白豪华版的PSP，以现在市面上的情况来看，大概需要多少RMB？

135XXXX6063

因为1.5的可以通过软件运行PSP游戏的ISO文件以及众多的模拟器和第三方软件。价格嘛，在1800多。

小编好，读卡器的价格是多少？SC-miniSD是不是很费电？

136XXXX3311

读卡器分为专用读卡器和多用读卡器，视地区和用途品牌等不同，一般的价格大约在15～50元之间，建议买多用途的读卡器。SC-miniSD在用电方面虽然不如后来的EWIN2和G6L，但也不算是费电。

马修，请问现在PSP和NDS的中文游戏多吗？有没有GBA的多，能不能大致介绍下？

139XXXX4514

PSP和NDS的中文游戏也不算少，但肯定是没有GBA的多了。其中PSP以官方繁体中文版居多，如《天地之门》、“《三国志》系列”、“《互动剧场》系列”等；汉化的除了《怪物猎人》，还有不少测试版及正在汉化中的作品。而NDS上，从《恶魔城 苍月的十字架》到《新超级马里奥》，汉化小组及个人都发布了众多的高品质的汉化游戏；官方则有神游推出的《直感一笔》和《摸摸耀西》。

你好，马修哥，我想问您两个问题。1.PSP的《死神3》用1.5版怎样才能玩到？ 2.我现在有一个CF烧录卡，但用NDSL玩外观太差……

138XXXX6548

1.用DEVHOOK 0.46可以直接玩。2.烧录卡嘛，只要不是专门针对NDSL的，插到NDSL上都不大美观，不过不美观的程度不一样罢了。

《火影忍者RPG2 千鸟VS螺旋丸》的发售日是2005年7月14日，而《火影忍者RPG3 灵兽VS木叶小队》的发售日是2006年7月13日，那《火……

138XXXX4249

又是没发完全的短信……字母面上推断，这位玩友要说的是不是《火影忍者RPG4》的发售日应该是2007年7月12日？虽然发售日没法确定，不过你的观察和推断还是很有意思的。

请问小编，PSP的《怪物猎人2》什么时候会出？朋友透露是9月份，消息可靠吗？

134XXXX3349

《MHP2》的发售日目前还没有确定，但9月份发售几乎是不可能的。

我去参加了在上海举办的Chinajoy游戏展会，开馆的那几天人真是太多了，在入口处为了填一张展会表格只能趴在地上做求饶状，被周围一群人围着看，真是糗大了……

上海 刘晨澳



马修：国内的游戏盛会，有条件的玩家们当然都会去参加啦，羡慕你啊，要不是工作脱不开身，马修也想去呢。

最近，班上有个同学突然带了一部GBA来炫耀，样子好拽哦！于是班上开始吹起带游戏机的风了。几天后有个男同学带了部NDS，这还不算什么，连女同学也带来了些另类的游戏机。更奇怪的是，有个同学一次性带了5台NDS！汗！（中学生哪来那么多钱啊！）于是大伙不相信，叫了个女同学去询问。经过那女同学一哭、二闹、三上吊（教室里没有梁）之后，他终于吐出了真相，那是仿制品……

广东湛江 陈子杰

雷伊：现在的中学已经宽松到可以明目张胆地带掌机了吗……在我们那时可是连带个随身听都要偷偷摸摸的。仿制品掌机不仅在国内经常可见，甚至还远渡重洋专销到了日本，在日本NDS闹缺货那会儿还真看到过有的日本店家把仿制的NDS摆到过货架上……

马修：5台仿制NDS！引用用最近流行的一句电影台词就是：“你炫耀还真下血本啊！”（中间省去两字口头语。）

《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第9、12、13、14、15、16、17、20、22、23、24、25、26、27、28、31、34辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第37～46辑，每辑定价8.8元。《NDS专辑VOL.1》，定价25元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的辑数和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与服务部用电话或Email联系。

电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

继续期待大家的意见和建议

大家有什么意见和建议，可以用以下任何一种方式联系我们：

平信及Email地址请参看邮购信息。

短信：编辑短信“JCPK+你想说的话”，移动用户发送到8002605，联通用户发送到9002605。

论坛：登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的“《掌机王SP》最新动态”帖子里的“意见收集帖”中提出。

《掌机王SP》征稿启事

《掌机王SP》继续欢迎大家踊跃投稿！可能你在赞叹他人文笔的同时，没有注意到自己的潜力，究竟有没有水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积极踊跃投稿：攻略透解、研究中心、专题企划、口袋剧场、玩转PSP、玩转NDS、硬软综合站、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强。

投稿要求：

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，硬件发烧馆、软件大观园都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

平信及Email投稿地址请参见邮购信息。

来稿请注明投稿字样及所投栏目名称。



本辑《掌机王SP》恰逢七夕，俗称"中国情人节"，小编在这里祝愿天下所有玩掌机的朋友们都能够有情人终成眷属。另外，夏日高温多雨，正值蚊虫肆虐的季节，许多玩家的爱机都不幸地被虫子所占领。主要原因是夜间打机时，屏幕的亮光对各种飞虫无疑是巨大的诱惑。所以，大家也要注意来自蚊虫的袭击哦。

纯白的魅力

照片由nohead提供

游戏机的宠物 NDSL华丽地进虫子了

虫子在下屏外面的塑料与屏幕之间，大小只有一个像素那么大，乍一看就像一个坏点。那虫子就在里面爬呀爬，都已经两天没吃东西了。咳，可怜的孩子。

无韵の竹笛

回复摘录

那就养着吧，以后华丽地对别人说：看，俺的游戏机养的宠物！

不语

LZ可以玩实物版的《电子浮游生物》了，不知那个虫子会不会叫？ hyte

NDSL除虫拯救屏幕の飞蝇计划。

预防措施：

1.配备NDSL专用包。

2.用可爱的胶布把各接口封住，若有用再撕下来。

3.对于没钱买正版只能用烧录卡的朋友，请用工程树脂制作模型并上色。（比待机卡便宜点。）

进虫后解救方案：

1.喷即杀（推荐）。

2.用抹布蒙住NDSL十天十时十秒，自然闷死。

3.金鹿电蚊香，放在NDSL旁边。

蔚蓝の苍穹

用掌机讨好女友

送掌机给女孩该选PSP还是NDSL呢？

因为我很想让我GF也加入到掌机家族里。可是问题来了，我不知道该选PSP还是NDSL。各位玩家给我点主意吧！

因为我想给她一个惊喜，所以还是不想问她想要哪台机器……

xmaz

回复摘录

虽然我是绝对的索饭，但是我还是要客观公正地说："送女孩掌机还是选NDSL吧！"因为个人感觉PSP太专业，而且适合女孩玩的游戏也太少。（但如果换作是我，我就什么也不送，因为个人比较不建议女孩玩游戏，呵呵。）

棋灵魂

NDSL很实用，而且对女生的杀伤力那叫一个"大"字。再加上《任天狗》、"《马里奥》系列"、《为你而生》、《为你而死》、《瓦里奥制造》以及《料理妈妈》等等游戏，简直是无法抵挡的诱惑。我试验过，女生真的对这些很感兴趣，楼主可以去试试，很管用的。

yutingkai

我当初以为她会喜欢NDS。结果她说："Sony的应该比较好吧。"谁说女孩不懂PSP和NDS？

szHilary

当然是NDSL了，非常适合女孩子的品味，价格还便宜。让我做你的女朋友吧！

怎么世界上都是有这种超有钱的人呢？唉！

海狼



关注业界风云变幻、畅谈苦乐游戏人生，热点大家谈，欢迎大家参与讨论，用你的见解来点评焦点事件，用你的分析去展望市场未来！

上辑热点话题回馈

热点话题 GBA时代，众多的个人软件让大家的掌机实现了电子书、计算器、日历、MP3甚至视频播放等诸多功能，如今对应NDS的个人软件同样红红火火。PSP不仅自带诸多游戏外功能，众多的个人和小组也在PSP上开发了很多第三方软件。本次的话题就是请大家说说您是如何看待掌上游戏机的游戏外功能的。

支持，希望越多越好。

5600167

现在强劲的自制软件已经强到令小P一边游戏一边听MP3的程度，真赞啊。

樱花枫少

很多个人软件的实用性以及安全性有待商榷……

VAVA

购置掌机的玩家对于游戏的需求程度是不同的，有的人就是为了玩游戏，也有些人只是为了看电子书、听音乐什么的——这就是各取所需，人各有所好的问题。我的观点就是只要能让自己开心，拿着掌机随便怎么用就OK啦！

太鼓

我觉得一般吧，只要游戏好玩就好了，不注重掌上游戏机的游戏外功能。

迷失蔚蓝あ爱难寻

买台掌机主要是用来游戏的，其他的当然越多越好。

harrysztq

对我来说，最实用的是电子书和看图软件，看小说看美女图片真是不亦乐乎，天天看美女还能长寿。

山水松竹

充分发掘NDS的触摸机能，能够利用软件在游戏机上写日记也不错呢。但是作为第三方，这样的小品级游戏很难销售，还是机器自带这些功能比较好。

植纱夫

个人认为很人性化，但好像忽略了这个机子原本是游戏机。不过买台游戏机等于也买到其他数码设备——总之有好的地方，也有不是那么合理的地方拉。不过所有掌机另外还有个附加功能，那就是可以当砖头砸人。

四狼神威

如果我的NDS可以当手机用就好玩了，上屏视频，下屏拨号，绝对强！

东谷小雪

非常有用啊，实用功能当然越多越好，前提是不要越俎代庖。

冰霜的痕迹

掌机主要是用来玩游戏的，游戏外功能一般很容易被54，掌机最常见的游戏外功能——当砖头砸人。

xigua123

非常重要的功能——讨女友开心！

中大一飞

游戏机就是要拿来玩游戏，其他都是次要的。

传说中的DD

多些功能总是好的，可以用于多方面啊。

niou

希望越多越好。

黄色太阳

这是对掌机的最大利用，赞一个。

良人帮

总之，我很支持掌机的游戏外功能，越多越好。

笨笨小鱼

在GBA时代，混沌的“图书仔2”绝对是个超级成功的作品，所以掌机附带点其他的功能对我们而言绝对是好事。

cookie0128

游戏当然是第一位的 其他功能就看他的实用性及这个掌机的特性了。

陈DS

本辑热点话题

新游戏，老游戏，新玩家，老玩家

90年代中上期，FC及学习机等FC的“变形版”在国内大范围普及，为国内培养了大量的了老玩家。发展到今天，游戏玩家已经俨然成为了一大群体。本辑的专题企划和自由谈分别收录了对经典重拾及多年的老玩家面对新游戏的自述文章——就这个话题，各位玩友，不管你什么时候接触的游戏，不管你的玩龄多长，我们都来讨论今天、昨天的游戏和游戏心情吧。

参与方式

短信：编辑短信“JCPK+你的看法”，移动用户发送到33557770，联通用户发送到93557770。

论坛：请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在8月1日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。

小编寄语

马修

吃喝

截稿的两天前，邀上公司的一班兄弟姐妹聚了餐，酒桌上的闲聊气氛中，时间不知不觉就流逝了两个小时，这样的聚会闲谈实在是很惬意。

玩乐

近期同时玩了NDS的《超级碧奇公主》和PS2的《战国BASARA2》两款风格迥然不同的动作游戏，但都玩得津津有味。看的电影则是《龙虎门》和《天狗》，前者改编自黄玉郎的漫画，除了甄子丹气势十足的功夫，杀手"棍妖"的三节棍也让马修大开眼界；后者则是《可可西里》式的写实风格，曾经的战斗英雄、兢兢业业守护山林的护林员面对几十年来靠山吃山的贫困朴素的村民，不可避免地产生了矛盾，矛盾最终在村霸的挑唆下酿成了血案——护林员被村民活活打死，村霸三兄弟则被护林员用残存的最后一口气开枪射杀。矛盾、无奈、愚昧、无法无天、热血……都充斥于片中，片子里没有一点说教，看后只有隐隐做痛的回味。

LIKY

◆睡前看一部片子似乎已经成为习惯，最近将《侏罗纪公园》三部曲补习完，果然是名不虚传的好片啊。（汗，火星！）

◆前两天晚上做了一个梦，梦到回到了中学教室，身在一个政治考试的考场中，眼前的试题大半都已不会，当时一阵头痛，这些都是以前背过的内容，我现在都忘了啊，这要我怎么做？难道以后又要开始背政治书……正在苦恼之际，手机闹铃将我叫醒……从床上坐起时，我突然有种庆幸不已的感觉，考试、背书，这些事情已经离我远去多年，过了学生阶段，以后与之打交道的机会恐怕也不会有了，以后再也不会为背书、考试而头疼了。

◆看来我对NDSL的外壳估计过高了，每次大大咧咧地将NDSL塞到包里，某天突然发现NDSL外壳出现了一道2厘米左右的划痕，那个心疼。虽然NDSL是坚硬的陶瓷材料，但不注意保护也不行啊，后连忙买了一个硅胶套套上了，大家可要以我为戒。

胧月

☆在如今这战棋游戏贫乏的时代，能玩到《SD高达G世纪 携带版》算是一种享受了。在回顾原作剧情的同时更能体会难得的战略性和难度，啥，你问我为什么先玩《SEED》路线？其实，我是个伪非。

☆自从搬家后，住的地方离公司远了，但是迟到次数反而减少，这就是距离引起的危机意识。

☆最近突然有制作游戏MV的计划，不过自己在这方面还是外行，不知道做出来的效果到底如何。不过凡事都有第一步的，努力总能做好。

铭风

◆《集结！口袋棒球DS甲子园》的最新作出来了，相比《口袋棒球8》，游戏在实际比赛和游戏系统上的变化还要多要好。看来游戏的正统续作的质量也是有保证的。本作还对应Wi-Fi网络，不知道国内有多少人玩此游戏呢？

◆时间过得真快，过不了多久我们就又能在NDS上玩到《口袋妖怪》的最新作了。当年玩GB版时那收集、培育的感觉到现在都还忘不了。虽然现在玩游戏已经很难有当年的感觉了，但9月28日还是很让人期待啊。

◆抵制空调，害我又感冒了。近几年的感冒都是因为空调……

雷伊

■即使某样东西再怎么流行，但如果你觉得它不适合自己，那么就完全可以理直气壮地将其忽略，一味地迎合所谓的潮流充其量不过是幼稚的表现。

■最近一直都在《战国BASARA2》的世界中痛快地杀敌，真是一个能让人尽情释放压力的好游戏。这个游戏的预约特典搞得挺有噱头，本人抽到了一个伊达政宗的武器挂绳，但做工实在是让人难以启齿，经仔细鉴定后推断：这东西的成本应该不会高于5毛钱。

■酷暑难耐的夏季真是难熬，到了晚上好不容易凉快些了，却又因为害怕飞蟑螂的乘虚而入而不敢开窗来享受自然风。成天窝在空调间里，老是伤风感冒的也就怪不得别人了。

■公司和家里楼下的快餐店基本已经吃得差不多了，想找到便宜又好吃得东西真是不容易。真怀念每天吃老妈做的家常菜的日子以及大学时学校附近那些经济实惠、美味满点的餐厅。

紫枫

近日心绪不太稳定，比较容易激动，很莫名的……

《勇敢的心》：重温了一遍，感觉极不错，不愧是“男人必看的十部电影”之一，现在这样的电影越来越少了，不知道国内那些所谓的大导演啥时候能学会除了花钱不办事之外的本事……

战国：受大家的影响，现在开始一有时间就操练一番《战国BASARA2》，虽然诡异的剧情设定有时会让人受不了，不过却十分喜欢它的人设，声优部分也非常不错，可惜平时时间太少，不能好好享受游戏的乐趣，遗憾呐……

搬家：刚刚搬了新家，一切都不甚习惯，有时回家看见空荡的房间，不知该干什么好，大概过一段时间会稍微好一些的，已经有些害怕回家了……

深白色：最近喜欢上深白色的《鱼在水里哭》，蛮好听的一首歌，建议有感触的朋友听一下。

软饼干

◆经典永恒！《极魔界村》真是一款好游戏！一打开PSP，熟悉的场景和背景音乐就把我的思绪拉到了89年某个街机厅中，谁叫我打出生后接触到的第一款街机游戏就是《魔界村》呢。

◆《掌机王SP》近日迎来了一位新同事，说是新同事，其实早就认识了。这小子刚来几天还比较老实，可过了一个礼拜就……（米格：你是在说我吗？）

◆一直苦于宿舍没电脑用，打电话叫我妈把家里的台式机给寄过来。我妈是这样回我的：“我都会用QQ和BT下载了，没事的时候还要玩会游戏。儿子，你自己看着办吧。太贵的不要买，不实惠；太便宜的也不要买啊，便宜没好货。”听完顿时无语……

◆上辑曾说过全体《掌机王》编辑们将集体去海边玩一次。可惜，截稿后立即收到台风即将来袭的消息，于是活动就取消了。不知道《掌机王》的海边传说什么时候能实现……

米格

☆南方的天气果然和北方不同，米格昨天首次见识了所谓的“台风”，雨居然会横着飞？看来这种天气也只能开着咱家的“米-29”或者“米-101M”才敢在雨里飞吧！（^_^）



▲米格-29和米格-101M全天候起飞能力可是很出色的。

☆走出校园的米格还依旧不忘与时俱进，每天总要去对科技前沿的各种宝贝们欣赏一番，今天米格就相中了一款传说中的“变形”汽车，它最大的特色就是能由汽车变形成飞机，将米格瞬时秒杀，它居然接受预订，只需付148000美元顺利的话，就能在2009年开上它……

Welcome

交流空间

最能保持人心健康的预防药，是朋友的忠言规劝。经常有读者来信说，自己通过"交流空间"这个栏目认识了很多朋友，在同一座城市里的玩友有的甚至还成为了无话不谈的密友。能够结下比"玩伴"之间更加深层的友谊，是很让人羡慕的。

姓名：张雅卉　昵称：GBA
性别：女　年龄：18

拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：经典游戏都喜欢
地址：湖北省武汉市江岸区武汉六中高二（14）班
邮编：430000　QQ：396578970
想说的话：希望认识热爱掌机的志同道合者摆脱孤军奋战的局面。

姓名：莫俊亚　昵称：俊
性别：男　年龄：16

拥有掌机：GB、GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《游戏王》、《数码暴龙》
地址：广东省雷州市食品小区十七幢304号
邮编：524200　QQ：373489959
电话：0759－8890493
想说的话：初为掌机迷的我请各位小编多多关照。

姓名：孙璐　昵称：小璐
性别：男　年龄：18

拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪 绿宝石》、《恶魔城》、《洛克人》、《逆转裁判》、《黄金太阳》
地址：河北省秦皇岛中海港区临河里17－1－1
邮编：066000　QQ：415401405
想说的话：《掌机王SP》，我的朋友，我的最爱。

姓名：梁杰深　昵称：Jason
性别：男　年龄：18

拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《机战》、《黄金太阳》、《恶魔城》、《洛克人Zero》、《马里奥》
地址：广东省佛山市南海区西樵儒溪北良村新东队十巷7号
邮编：528211　QQ：78363902
想说的话：希望《海贼王》、《高达Seed》的FANS加我，也希望有人和我联机。

姓名：印哲然　昵称：风★吹★过
性别：男　年龄：14

拥有掌机：GBA、NDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》、《迷失蔚蓝》、《动物之森》、《任天狗》、《超执刀》、《恶魔城》、《天诛 暗影》
地址：江苏省南京市大厂区山潘1村40栋403室
邮编：210048
Email：yzvxs2004@sina.com.cn
QQ：376687330　电话：137－70818718
想说的话：大家多加我呀，除了血腥以及无聊游戏外都喜欢。

姓名：张彦枫　昵称：蟑螂小强
性别：男　年龄：16

拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《最终幻想》
地址：成都市挡扒街13号
邮编：610000　QQ：43187501
电话：138－80472146
想说的话：我最近买PSP，有兴趣的来联机（只限南门）。

姓名：钱润哲　昵称：小冲
性别：男　年龄：16

拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《牧场物语》
地址：上海市南汇区惠南镇百乐公寓6号302室
邮编：201300
QQ：490985854
想说的话：《掌机王SP》一定要圆我的PSP梦，顺便说一句，《黄金太阳》玩不来的人加我QQ来问我吧。

姓名：安校武　昵称：剑纹
性别：男　年龄：13

拥有掌机：GB、GBA
喜欢的游戏：《牧场物语》、《光明之魂》、《七龙珠》、《恶魔城》、《洛克人》、《口袋妖怪》
地址：海南省农垦总局东大院9号楼401室
邮编：570226
QQ：243654275
想说的话：大家打电话或寄信来探讨游戏攻略、游戏心得吧！本人回信率65535%，全天开机！

姓名：杨靖　　昵称：靖哥
性别：男　　年龄：15

拥有掌机：GBA
喜欢的游戏《口袋妖怪》、《洛克人Zero》、《恶魔城》、《火纹》、《钢之炼金术士》
地址：广东省东莞市望牛墩望联新村四坊一巷3号
邮编：523200
电话：88858651
想说的话：如果没有游戏，人生是黑白的。

姓名：薛子文
性别：男　　年龄：14

拥有掌机：GB、GBA、GBA SP
喜欢的游戏：《牧场物语》、《口袋妖怪》、《塞尔达传说》、《火影忍者》、《黄金太阳》
地址：大连市中山区实验学校7年6班
邮编：116001
电话：82308727
想说的话：千年王八万年龟，做了王八不吃亏，让我中一次吧！我要NDSL。

姓名：张毅鹏
性别：男　　年龄：15

拥有掌机：GB、GBA
喜欢的游戏：一切关于高达的游戏
地址：浙江省杭州市上城区茶亭弄海潮路23号1幢402室
邮编：310016　　QQ：289588479
电话：0571－86049219
想说的话：我极度渴望获得一个PSP，自从我第一眼看到PSP，我就想要它，它太美啦！请将它赐我吧，愿PSP与我同在！

姓名：田超　　昵称：iQue掌机迷
性别：男　　年龄：18

拥有掌机：GBC
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《马里奥赛车》、《山脊赛车》、《勇者斗恶龙》、《新超级马里奥兄弟》
地址：福建省莆田市荔城中大道武警边防宿舍楼3幢501
QQ：540155753
想说的话：全世界的掌机迷们，我们永远是最好的朋友，加我QQ吧！

姓名：侯竣严
性别：男　　年龄：18

拥有掌机：无
地址：广东省湛江市徐闻县烟草公司
邮编：524100
QQ：460626013
想说的话：白天想你，吃饭念你，睡觉梦你，日下成行，夜难入寐，备受煎熬。千言万语化成一句："我什么时候才能得到你——PSP啊！"

姓名：刘斯特　　昵称：白菜头
性别：男

拥有掌机：小神游SP、NDS
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《马车DS》、《火影忍者最强忍者大结集4》、《恶魔城 晓月》
地址：江苏省苏州市工业园区沁苑小区3幢504
邮编：215021
QQ：512269187
想说的话：喜欢动漫的加我，再祝《掌机王SP》越办越好！

姓名：罗俊　　昵称：小罗
性别：男　　年龄：20

拥有掌机：无
喜欢的游戏《重装机兵》、《口袋妖怪》、《机战》、《黄金太阳》
地址：重庆市四川外语学院263信箱
邮编：400036
Email：45476499@qq.com
想说的话：我喜欢玩游戏，just do it！

姓名：王伟庆
性别：男　　年龄：13

拥有掌机：GBA、PSP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《真·三国无双》、《牧场物语》、《FFTA》
地址：天津市河东区太阳城丹荔园19栋1门101室
邮编：300252
Email：wangweijiehao2005@163.com
QQ：243999611
想说的话：我的PSP是2.5的，好想PSP快点降级。强烈希望要个NDSL，希望《掌机王SP》能圆我这个梦。谢谢《掌机王SP》，谢谢印刷厂，谢谢造纸厂……给我这次机会。



大家有什么攻关或者软硬件上的问题，都可发邮件到PGKING@263.net前来询问，我们会选择回答并刊登。发现《掌机王SP》上攻略中的错误也可以来信指出。

小编您好，我是一个口袋饭，最近在打GBA版的《口袋妖怪》，现在全国图鉴已经开启，我想问下，怎么抓露琪亚、雪拉比和凤王？（非金手指锁定。）

昆明 小晶

露琪亚和凤王都在中央岩，正常的方法是前往指定的日本商店，用无线通信器接收船票——对于没有条件的我们，是不能不用金手指的，不用金手指锁定怪物，我们可以用金手指去中央岩，《绿宝石》版是“02031F84：0000431A”，《火红·叶绿》版是02031cf0：0002。

雪拉比需要与NGC版《口袋妖怪竞技场》的预约特典进行联动才能得到，另外，还有一个方法就是前往神奇宝贝乐园（POKEPARK）免费下载。可惜国内没有主题乐园，对于没条件的国内玩家来说，不用锁定怪物出现的金手指还没有其他办法。（感谢PM525小雪友情帮助。）

1、PSP豪华版和普通版有什么区别吗？

2、《真·三国无双》在PSP上是否还会改进？如通关保存等级……

3、走了几家报亭都没有买到40、41辑《掌机王SP》，不知是否还有库存？

沈阳 赵明辉

1.这个问题已经是老生常谈了。豪华版的PSP除了比普通版多了线控耳机、32M记忆棒、PSP专用收纳包和挂绳等配件，在主机规格方面是完全一样的。

2.从以前PSP版《真·三国无双》的推出趋势看，PSP版大致都是在PS2版的基础上进行一定程度的变更后推出的。由于PS2上以后还有没有“《真·三国无双》系列”的正统作还很难说，因此在近期内再推出PSP版的《真·三国无双》作品的可能性应该不大。不过年底说不定会有《激·战国无双》的新作，玩不到《三国》就用《战国》来代替吧！

3.请留意每辑“掌门人”后面的邮购信息。

小编好啊，我想请教你们GBA的《我们的太阳》的问题，在太阳都市打完BOSS之后去净化棺材到一半的时候，她就躲进棺材去，我听网上说只要把阳光强度调到最低就会停止净化，她也就会出来，可是我的却还在净化，该怎么办？另外还有《续我们的太阳》和《新我们的太阳》的阳光强度能否调？

信条

只要将阳光浓度调到最低后就是停止净化了，此时你要做的就是等待。一段时间后她会冒出来，然后赶紧将光线浓度加强继续净化就可以了。网络上有破解版游戏，可以调阳光。



请问用那个AVI转换软件转换出来的视频有些怎么会删不掉，在电脑跟记忆棒里的都无法删除，请问这是什么原因造成的？有什么好的解决办法？不好意思，麻烦你了！

无锡 AMIRE

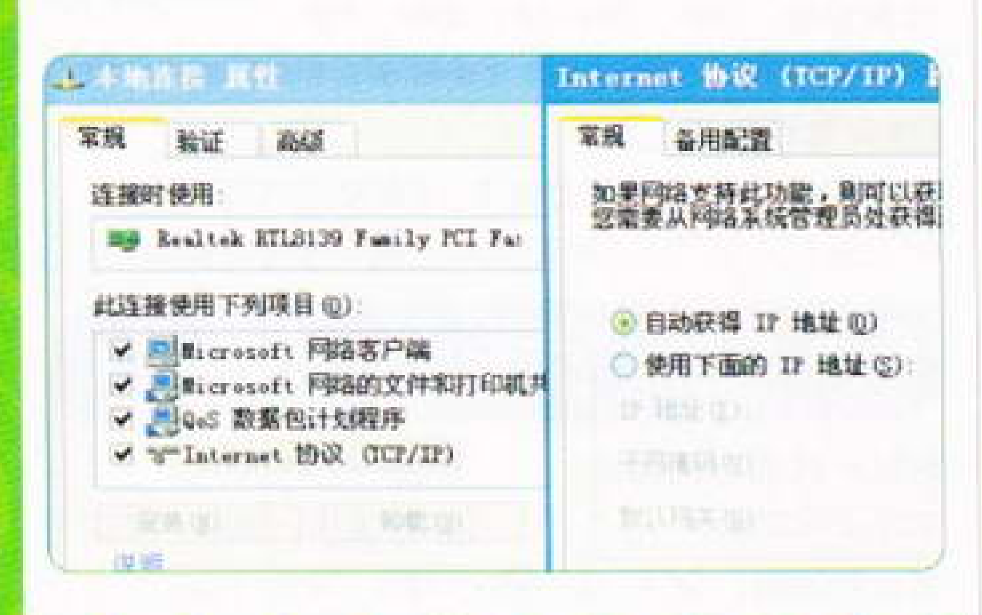
米格：这个问题其实不仅存在于记忆棒，硬盘上的AVI视频也经常会出现，原因主要是WinXP下会对AVI文件进行预览，所以在选中的一刹那文件就处于了正在读取的状态，所以即使你删除也会依旧存在，关于硬盘的解决方法是先删除到回收站，然后第二次开机时清空就OK了，而PSP的AVI文件最好的删除办法是使用如同FileAssistant这类的PSP上运行的文件管理自制软件删除，而不要在电脑上删除。如果一定要在电脑上删，那就直接在外部文件夹删除，或者先创建一个TXT文本，两个一起选中删除（一定要先选择TXT文本）。另外提醒一点，用PSP上的PSPlayerMT最后播放的一个文件很有可能无法删除，这时只需

要重新关机启动一次PSP就能用上面的方法删除了。

你好。我买了一个官方的 Nintendo Wi-Fi USB Connector，可惜装不上软件，我把杀毒和防火墙都关了。我在家里，是ADSL。具体症状：在 Setting up Internet Connection Sharing 的时候说 Internet Connection Sharing Error。我想是连接共享的问题。我在ADSL属性中选高级选项卡，在"允许其他网络用户通过次来计算机的 Internet 连接连接"前选勾，然后按确定，之后就会出现错误"不能启用共享访问 错误1722：RPC服务器不可用"，那个共享标志的小手出现了1秒钟，随错误提示出现而消失……请问怎么解决？谢谢！

北京 wangmengsu

米格：很多人在共享 Internet 连接的时候都会出现这样的问题。其实解决的办法也是非常简单的。共享 Internet 的时候希望大家注意一点，就是必须保证这时你机器所有物理网卡的IP地址都设置为自动获取（这个问题其实纯粹是由于WINXP引起的），原因是在启动共享后，WINXP会自动将共享网路的主机网卡IP设置为 192.168.0.1，这样别人在访问网络时设置为局域网共享就能自动搜索到这个主机IP上网，否则很多时候都需要手工更改网关才行。因此，在你共享 ADSL 网络前，先检查一下网卡以及无线网卡的IP设置是不是为自动，检查的方法是在网络连接上的"本地连接"以及"无线网络连接"上击鼠标右键，在"属性"中"Internet 协议（TCP/IP）"选项卡中将IP地址设置为"自动获得IP地址"再进行网络共享就可以了。



《苍月》里有一门大炮的房间如何通过啊？另外在某个场景中有一个类似跳板的东西，怎么样才能把上面的铁球打到最高处啊？

上海 王月松

必须先打过钟楼的BOSS——时之魔人，然后过大炮房间的时候使用时间停止能力就能通过。而你说的那个那个跳板则必须用棍棒系的武器砸才能让铁球弹起，用合成武器雷神之锤来砸的话就能飞到最高点。

NDS版《牧场物语》要泡多久才能让第二个温泉出现？

136XXXXX026

这个与时间无关，你进入第一个温泉100次后就能让第二个温泉出现了。

遗留问题

请问在使用 dpg 转换工具时应怎样设置参数才能更清晰和流畅地在 NDSL 上看电影呢？我试过自己转换，但效果很差，图象很模糊。

136XXXXX943

偶打《怪物猎人 携带版》碰到一个怪事，在森之丘捉怪鸟，放了陷阱却掉不下去……怎么回事？

136XXXXX626

我想问一下 CBA 男生版的：《物场物语》里面的那位老奶奶说要袜子就要拿毛线球才得到袜子，那么毛线球在哪里能得到呢？还有求婚的那个蓝色羽毛。

135XXXXX591

42辑问题解答： 小编们，各位好。在问地地带中我看到了有关《龙珠大冒险》的遗留问题。我觉得得我可以回答，因为这个问题我玩了很长时间，对于一些内容有很深的研究。

只要在游戏的标题画面输入"L、R、上、下、L、R、左、右、R、R、右"就能听到悟空发冲击波的声音，这样就表示成功。在用小林完成剧情模式后，就会有第四个迷你游戏出现了。还有，此迷你游戏可以打出短笛大魔王的卡片，以后就可以用短笛了。

忠实读者 马冯年



中奖者的反馈

姓名：黄卫洪　年龄：23　性别：男
奖品：PSP　中奖辑数：35

地址：广东省东莞市沙田镇西太隆渡船洲村76
邮编：523992　电话：13418182183
QQ：345804472　Email：jesuspm@163.com
拥有掌机：GBA SP、PSP（中的）
喜欢的游戏：《机战》、《口袋妖怪》、《传说》以及所有好玩的游戏
想说的话：我的坚持没有白费。
中奖感言：多谢妈，多谢《掌机王SP》，多谢所有支持我的人。

姓名：李鹏　年龄：20　性别：男
奖品：PSP　中奖辑数：37

地址：南京炮兵学院社教系33队21班
邮编：211132　电话：138－51856324
QQ：121354469　Email：bluelip371@163.com
拥有掌机：小神游SP、PSP
喜欢的游戏：《马里奥》
想说的话：适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。
中奖感言：其实我最想知道，第二次中奖的几率是多大？（T_T）

姓名：王非　年龄：16　性别：男
奖品：PSP　中奖辑数：38

地址：陕西省西安市陕西师大附中高二00八级
邮编：710061
电话：139－91340010　QQ：36072565
Email：mrwang5451349@hotmail.com
拥有掌机：GBA、PSP
喜欢的游戏：“《真・三国无双》系列”、《逆转裁判》、《火爆狂飚》
想说的话：就因为我的中奖，我们一圈人一起掀起抽奖旋风，大家都开始写信。当然，是由我寄出的。据说不缺主机的人才会中奖，看来是真的！
中奖感言：中奖这种想法我天天都有啊！中一等奖，运气，只是运气，哈哈……不过我不是那种运气型，而是努力型的，我可是寄了28封并什么都没有中后才中一等奖，还未中奖的读者千万别放弃。

姓名：杨杨　年龄：15　性别：男
奖品：NDSL　中奖辑数：38

地址：北京市丰台区　邮编：100071
电话：63896019　QQ：494608354
拥有掌机：NDSL（中的）
喜欢的游戏：《洛克人》、《星之卡比》、《战国无双》
想说的话：太多了，无法用言语来形容，最后总结出一句话：“我终于成为掌机族了。”
中奖感言：啦啦啦！（旁人：这人疯了。）PS：有没有丰台的玩友啊？我虽说中奖了，但是买不起卡啊，有条件的朋友一定要来找俺联机啊！

姓名：施晨　年龄：24　性别：男
奖品：GBM　中奖辑数：30

地址：扬州大学文汇路校区30063信箱
邮编：225009　Email：tianyansc@126.com
拥有掌机：GBA、GBA SP、GBM、PSP
喜欢的游戏《钢铁咆哮》、《大战争》、《大战略》、《零》、《生化危机》、《九怨》
想说的话：终于中了大奖了，《掌机王SP》万岁！
中奖感言：能中GBM真好啊，其实更想要NDS！

姓名：韩奇峰　年龄：17　性别：男
奖品：GBM　中奖辑数：38

地址：成都市通锦桥　邮编：610000
QQ：275078414　拥有掌机：GBM、NDS
喜欢的游戏：ACT、A・RPG、RPG、FPS、RAC
想说的话：游戏无处不在。
中奖感言：感谢《掌机王SP》给我的机会，感谢《掌机王SP》给我的快乐。希望下次中个小编GG、JJ们的集体照！哦哈哈哈哈哈・……

《掌机王SP》第44辑大奖揭晓 152名中奖者名单公布！

大奖PSP名花有主！

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。联系电话：0931－4867606

一等奖1名：SONY PSP掌机（豪华版）

上海市　黄静静

二等奖1名：新版NDS Lite

唐山市　李润生



三等奖50名：高乐高营养饮品1瓶

石狮市	蔡金星	上海市	蒋昊	乌鲁木齐市	马鹏	上海市	薛春		
厦门市	陈宝池	北京市	焦晓云	安康市	南庆亚	襄樊市	杨娜		
珠海市	陈楚锋	济南市	金宗恒	厦门市	沈永祥	铜仁市	杨瑞		
深圳市	陈杰圣	沈阳市	孔德喜	南京市	盛况	包头市	杨旭		
昆明市	邓朝晖	青岛市	李宝峰	海宁市	孙权浩	高州市	叶思思		
成都市	邓鹏	郴州市	李杰	福州市	谭思之	镇江市	岳旻	西安市	张琪
北京市	范唯	保定市	李军	阳江市	谭宇鹏	北京市	张奥	鞍山市	张鑫
宁波市	冯斌	北京市	李志成	丹阳市	汤超	北京市	张冰彦	广州市	张洋洋
上海市	高晨	恩平市	梁育明	扬中市	陶群	开封市	张磊	长春市	张莹智
上海市	高承才	齐齐哈尔市	刘鹤	南昌市	王晨	无锡市	张莉	上海市	张祖权
江阴市	蒋晨盛	东莞市	刘铭伟	厦门市	翁长盛	佛山市	张南嘉	巍山县	周惠明

纪念奖100名：三款精美奖品随机抽取

北京市	包承	北京市	李小鹏	广州市	麦耀铭	天津市	王梓正	江门市	余沛林
江门市	陈炳华	珠海市	梁沛杰	哈尔滨市	潘德海	武汉市	魏铭杨	天津市	岳星凯
开平市	陈启业	重庆市	梁容超	上海市	彭佳良	宁波市	吴建波	上海市	张彪
深圳市	陈逸龙	陆丰市	林磊	台山市	彭彦斌	扬州市	吴鸣	上海市	张斌
温州市	陈英杰	珠海市	凌国良	葫芦岛市	秦雷	上海市	吴文浩	无锡市	张利君
海口市	邓盛明	珠海市	凌宇扬	苏州市	秦雨岚	韶关市	吴奕文	成都市	张青伟
广汉市	杜益洋	徐州市	刘聪	宁波市	裘亮	北京市	吴优	上海市	张伟庆
北京市	段超	北京市	刘鹤鸣	上海市	区振伟	上海市	奚磊君	哈尔滨市	张智为
北京市	付可佳	沈阳市	刘劲东	上海市	沈佳伟	内江市	萧淋文	上海市	章振飞
杭州市	傅一晴	玉溪市	刘晋滔	上海市	施奇	东莞市	萧澈	张家港市	赵陈磊
天津市	龚政	建阳市	刘宽凯	重庆市	石智杰	海口市	肖璨	嵊州市	周谷
北京市	古云松	上海市	刘玲	通州市	宋晓峰	佛山市	肖颖韬	石家庄市	周海强
合肥市	吴越	惠州市	刘明涛	南京市	孙亮	南通市	徐一成	上海市	周家杰
上海市	管永超	贵阳市	刘未中	苏州市	陶悦庭	武汉市	杨光	厦门市	周荣波
昆明市	郭晓静	太原市	刘哲	上海市	童心波	北京市	杨贺	上海市	周伟杰
厦门市	洪晋辉	包头市	刘震	常熟市	王惠平	温州市	杨辉	杭州市	朱建贤
唐山市	侯乐伟	昆明市	刘忠剑	上海市	王力何	江阴市	杨晓俐	珠海市	朱剑波
沈阳市	李彬	武汉市	卢小林	合肥市	王陆星	上海市	杨雪	北京市	朱晓晨
乌鲁木齐市	李海坤	南通市	陆建华	上海市	王巍	北京市	杨再兴	深圳市	邹东佑
福州市	李帅	昆明市	马秋军	武汉市	王雅容	上海市	余大裕	北京市	邹梦宇

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931－4867606或发Email至pgking@263.net查询。

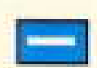


自由谈又与大家见面了，本次选登的两篇中，前一篇是老玩家探讨面对越来越华丽的游戏反倒没有了以前玩FC、MD时的心情的自述性文章，其实，只要保持当年游戏时那种新鲜好奇的游戏心情，那么无论什么时候，我们都能找到喜爱的新游戏，而不是让激情仅仅滞留在回忆中。另一篇是江西恐龙玩友给我们带来的Chinajoy现场报道，让没有条件参加的读者们也一起感受下这个国内的游戏盛会。



我感觉自己渐渐地有些变老了，十六岁开始我就老了。

——安妮《小镇生活》

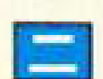


一

从拥有自己的第一台主机，到想要赢得全机种制霸；从沉浸于游戏之中忘了一切，到仅仅匆匆通关；从上百或者上千小时的时间来品味一个游戏，到玩不到五分钟就弃在墙角或者丢到电脑的回收站中。好像现在的游戏都不好玩了。沉迷游戏的心情属于过去，并且已经在某个时间的缝隙终结。

不少大作加了全程的语音，画面也是华丽至极，人设也都很帅气很可爱，可是通关之后心中不再有任何起伏，仿佛那是装在钻石镶嵌的杯中的白开水一般，买椟还珠。我不知道从什么时候开始，忘记了那种让我夜不能寐的通关之后的惆怅，只知道通关是一种如释重负，不像在品茗，倒像是在喝药。

我想，谁动了我的奶酪？



二

不只我一人的奶酪被碰了。笔者去电玩店玩的时候，发现店主“影子”在发呆。“不是吧！有这么多游戏摆在面前，居然会没事可做。要

是我，早就高兴得不想睡觉专心把所有游戏全部打通了。换是哪个玩家都会这样的，面对着这么多主机发呆，真是太奢侈太无耻了……”影子一脸无奈地说：“我也不想这么无耻啊，可是我真的很烦。以前是觉得游戏很好玩，整天玩游戏就太棒了，可是现在把兴趣变成了工作，反而丢了游戏的乐趣。我每天都要算这算那的，今天PSP要卖多少钱，明天要不要进货啊，后天NDS报价又是多少。换你来做，你肯定会发疯的。那么多大作我都懒得玩，就是《FF XII》也只是看下片头动画而已。真的很累……”影子说完这句话就开始算那些报价和水电开支。我在旁边用华丽的“千鸟VS螺旋丸”都没能把他吸引过来。后来影子跟我说，再过一两个月他就不干这行了，我想他是想拯救他的心情吧。

三

小时候我们这里就只玩FC和MD。而MD上就只玩一款游戏——《幽游白书 魔强统一战》。一有空大家就一起玩。他们夸耀自己是“一般一般，世界第三”。我当时根本不懂怎么玩，就懂得飞影的邪王炎杀剑——就是AB同时按的那招，可是当时依然是很投入，他们谈那些连续技可以谈一个晚上，有的同学还在早读课的时候背那些出招表。我也跟着喊那些热血的语音，跟着谣传一些诡异的超超超（估计有N个“超”）必杀，现在就记得一个飞影的十八条红龙满屏幕乱撞，当然这个是瞎说的。

若说痴迷过，大概这款游戏真的是有够痴迷了。后来NDS上来了一款叫作《死神Bleach 驰骋苍天的命运》，我想我一定会非常喜欢这款



游戏的，因为他们都说跟MD上那个《幽游白书》非常相似，只是大概一个下午我就没再去碰它了。肯定不是因为游戏的问题，你看网上那么多人沉浸于其中。我知道问题出在我这里，我的心老到丧失爱一个游戏的能力了。

四

我在模拟器上尝试玩GBA游戏，Shift+F1是即时存档，空格是加速，Alt+A是A键连击，还有GAMESHARK，好像真的在“玩”游戏似的，后来才知道我还是被游戏玩了。无数个大师球、无数只梦幻、最大的攻击防御……若是玩《火焰之纹章》或者《游戏王》这样的充满变数的游戏，用即时存档更是很没劲，因为这样玩根本就没意义，囫囵吞枣而已。

笔者认识一个人，在网吧玩《魔兽世界》到天昏地暗时，突然掉线了，于是随便玩了FC模拟器上的《魂斗罗》，竟然觉得很久没玩过这样好玩的游戏了。然后他告诉群里的人，极力推荐这个游戏。我说这不过是当时的心情决定的，他也说游戏真的是需要心情。

大概游戏不喜欢浮躁的心吧？

五

说到心情，有两款游戏很能说明问题。同样是没有通关，但是同样都取得了非常惊人的销量，一款是《动物之森》，还有就是《任天狗》。



平时我都是白天在玩“狗狗”的，训练、散步、比赛、收集……一天晚上到三点多的时候还是睡不着，打开NDS，看到两只柴犬都在睡觉，竟然不忍心去叫醒它们，甚至有意识地放轻了呼吸。它们不时翻一个身，有时会爬起来添添舌头，只是眼睛依然是闭着的，有时过往的车辆发出声音它们的耳朵就会动一动。这是我第一次知道《任天狗》里狗狗还会睡觉，也终于知道自己对游戏的心还不算真的太老。

罗素曾经说过：“生活中不是缺少美，而是缺少发现。对大作不要太苛责，也不要总是挑剔地抱怨，而是找对心情换一种欣赏的眼光。

于是不再麻木，开始寻找那份遗失的对游戏的爱……

文 江西恐龙

2006 Chinajoy游记



2006年7月28日，烈阳当空，刚刚经历了“格美台风”洗礼的上海像是出水芙蓉一般娇艳，位于埔东区的上海新国际博览中心即将于7月28日至7月30日举办“第四届中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会”。由于28日上午是专业场，因此我12点左右才前往会场，进入上海新国际博览中心序厅后经过“购票→填资料→盖章→检票入内”四个步骤便可入场参观。


▲台风过后的上海晴空万里无云。

此届Chinajoy共分三个展馆，第一展馆为盛大、EA、金山、网易等大型游戏公司，第二展馆则为光通、科乐美、索尼等大型游戏公司，第三展馆则有可口可乐公司以及“2006 Chinajoy角色扮演嘉年华”的决赛会场。当我推开W1的大门之后一阵震耳欲聋的激昂音乐向笔者盖来，在W1的入口附近第一个展台正是“盛大”。笔者一看到“SANDA”字样，首先想到的自然是盛大之前一直推崇的“EZ mini”手掌游戏机，我穿越拥挤的人群终于跨入展台，但绕了一大圈愣是没有找到EZ mini的踪影，整个展台都在宣传EZ POD以及盛大的一些网络



▲盛大展台前排队领取礼品的队伍已经排到入口外了。

游戏而已。

在盛大地盘的对面，出展的公司为大家所熟悉的EA，EA所出展的游戏有三大类：网络休闲游戏、家用电视游戏和掌上游戏。Pogo休闲网络社区在美国的成功让EA看中了中国这一块宝地。展台内有《碰碰神龙》、《德洲扑克》、《斗地主》等多款Pogo游戏以供试玩。据估算，今年中国在线游戏市场总营收有望达到9亿美元，总价72亿元人民币在等着各大游戏公司来瓜分，中国这块乐土正吸引着越来越多类似EA这样的大公司前来投资探路。家用电视游戏方面，EA一共展出了《极品飞车 最高通缉》、《火爆狂飙 复仇》、《2006 FIFA 世界杯》、《暗黑格斗3》、《NBA Live 06》、


▲相对手机游戏来说，PSP游戏的魅力要大很多。

《泰格伍兹职业高尔夫巡回赛06》等Xbox360游戏;《哈利波特与火焰杯》、《劲爆美式足球06》等PS2游戏以及两款PSP游戏——《火爆狂飙复仇》、《极品飞车 最高通缉》,试玩台前有络绎不绝的玩家不断上前一试身手。


▲邓薇MM作为赌庄老板登场,这场扔骰子活动吸引了众多玩家参与。

EA旁边是金山展台,这里在发放着最新Q版网游《水浒Q传》的内测帐号,排队领号的队伍同样壮观。回想7月14日金山刚刚和广州火石签约完毕,正式代理运行火石研发的《水浒Q传》,而月底就已经在Chinajoy把《水浒Q传》搬上了舞台,看来金山的工作效率相当之高。同时,金山的舞台上正举办着扔骰子赢奖品的活动,现场观众可以上台和特邀嘉宾邓薇玩骰子游戏。

金山的西面邻居正是MOTO,MOTO这次主推摩托罗拉E680g手机,采用Linux OS系统的E680g屏幕表现和大部分PDA手机的表现相当。它最具诱惑力的是支持盛大网络游戏《传奇世界》及《梦幻国度》手机版。同时MOTO还展出了《碟中碟3》、《我,机器人》等多款动作游戏。由于这台手机采用典型的手掌机横握式设计,因此可以很方便地用来运行各式游戏。就"手掌机+手机"的理念而言,E680g绝对值得各位玩家考虑。


▲MOTO展台的MM素质都很高。

随后笔者离开MOTO展台,顺便逛了腾迅、WEB ZEN等等展台,最后费尽九牛二虎之力来到了SEGA展台前。此时大屏幕上正显示着"今天14:00左右,我们将举行《莎木Online》发布会,届时,日本著名制作人也将来到现场……"我一看表,现在正是13:47分,真是幸运。于是我便钻入拥挤的人群当中,努力地朝第一排靠拢。14:00左右,大屏幕撤换了字幕,随后一群SEGA女郎伴随着激昂的音乐开始表演舞蹈。大约5分钟过后舞蹈结束,巨大的《莎木Online》的LOGO出现在屏幕中央。当女主持人说到"欢迎铃木裕先生!"时全场齐声欢呼,随后身着黑装的铃木裕出现在舞台,铃木裕向大家问候并介绍了针对大陆市场开发的《莎木Online》。事后我才知道,SEGA另外一款大作《樱花大战MMO》的发布会早已结束,而广井王子正是在12:30分左右出现在舞台上的。这次SEGA在Chinajoy上展出的游戏有《莎木Online》、《仓鼠大逃亡》、《噗哟噗哟》等多款游戏。


▲铃木裕向大家介绍《莎木Online》。



▲这个黑盒子颇有《2001太空漫游》中黑石的韵味。

在热闹的SEGA发布会结束后,我随后来到W2会场。一进入W2会场发现Sony的展位实在是醒目——一个硕大的黑盒子屹立于会场中央位置,黑盒子里面有什么东西展示呢?

在黑盒子的东南部位,有一个很大的透明窗柜展示着两台Sony的最新游戏主机PS3,黝黑迷人的两个大家伙分别一横一竖放置着。而


▲PS3的亮相吸引了大批人前来观光。

黑盒子则需要排队进入，由于时间已经不早，于是我打算次日再来排队进黑盒子看看。

正当我打算离开会场时，看到一个熟悉的身影，走在我前面的不正是铃木裕先生么？他身边有两位工作人员一同随行！我慌忙之中找不到合适的东西了，就随手将自己的广州暂住证递了上去，铃木裕很爽快地在上面签上了他的大名。这次没有把铃木裕制作的游戏带过来真是失算。



▲意外地得到了铃木裕先生的签名。

2006年7月29日

当日参展的人群和昨天比起来多了许多，就连大门附近的售票队伍都已经排到了会场外面。从盖章到检票的这一小段路里就起码还有近千人在排队等待进入会场。检票后刚刚进入W2，我的前胸完全贴在别人后背上，行走的方向已经几乎不受控制，我顺着人群被夹到Sony展台附近，在黑盒子外圈队伍的末端，Sony的工作人员友好地举起一张告示牌“请等待90分钟”。



▲请等待90分钟……事后证明等待时间远超过90分钟，晕。

我在排队的时候发现身前身后都有人拿出掌机来玩，我数了数，在视线范围内一共看到五台PSP、两台NDS。身后玩NDS的那位朋友不时发出一阵阵开心的笑声，原来他正在玩《新超级马里奥》。而排在我右边的一位朋友正玩着PSP的《音乐方块》，我询问他有无《铁拳DR》，他摇头说无，看来想找人对战可能有些困难了。最后我只好拿出PSP独自玩起了《铁拳DR》。你们想问我为什么不和那位玩NDS的朋友对战《新超级马里奥》？因为我的NDSL在笔记本下面，笔记本在移动硬盘下面，移动硬盘在一堆游戏资料下面，游戏资料在一瓶饮料下面，而这所有的东西都牢牢地装在背包里……（汗）


▲在排队的时候许多观众都拿出手掌机来解闷。

熬过了艰苦的一个多小时后终于进入了黑盒子！神秘的黑盒子里头原来就是一个放映厅，这里没有PS3、没有PS2、没有PSP，没有任何游戏主机或配件，只有一个屏幕。现场灯光很快熄灭，宣传片依次播放了《源氏》、《F1赛车06》、《战鹰》、《大逃亡》、《铁拳6》、《机密武装》、《山脊赛车7》等25款游戏的宣传短片，大部分游戏短片的长度都为1分钟或更短，只有收尾的《潜龙谍影4》为14分钟。



▲席地而坐，观摩PS3的高清宣传影象。

很遗憾，所有片段都没有中文字幕，但在整个宣传片的放映过程中，《铁拳6》、《天堂之剑》的高素质画面都赢得了在场观众的阵阵掌声。配合现场的5.1声道音响，《潜龙谍影4》表现得相当出众，当Snake扔掉烟头时，明显听到烟头掉在了身后。

虽然在黑盒子里没有PS3试玩、也没有PSP试玩，但能够在如此高清的设备下观看

PS3 的游戏宣传片，也算是个不小的收获了。

Sony 展台的东面就是科乐美(Konami)公司，展台中间安置了《动感音乐》、《跳舞机》等街机游戏，据说展台中心的这六台街机就是科乐美特意从香港运来的。在街机旁边正火热地举办着足球大赛，当然不是真的踢足球，而是踢科乐美的老本行《WE10》。在展台西面有一个很大的液晶屏幕，玩家激烈对抗的赛事被投射在大屏幕上，为了增加比赛的趣味性，现场有真人为比赛进行即时解说。


▲科乐美 MM 对待游客相当热情哦。



▲《魂斗罗》、《沙罗曼蛇》，经典中的经典。

如果你不是来观赛的，这里也提供了大量的 PS2 进行试玩，你可以安心地在科乐美的展台里坐上一整天，几乎所有的试玩台前都坐满了人，像极了租机厅。在科乐美展台的四周还摆满了手机游戏的广告牌，上面有知名的《魂斗罗》、《沙罗曼蛇》、《恶魔城》、《三只小猪》等经典游戏。

在科乐美展台的南面便是 SE 展位，规模不算很大，这里没有《最终幻想》，也没有《勇者斗恶龙》。展位上有不少 COSPLAY 的演出，扮演的正是《魔力宝贝 5.5》中的角色，同时舞台下提供了《魔力宝贝 5.5》的试玩展台。



▲SE 的展位没有透露出任何家用机的气息。

接着，我在光通、悠游等展台的附近看到了中央电视台的熟悉标志，这里这是“中视网元”的地盘。成立于 2005 年的中视网元是中国中央电视台中国国际电视总公司旗下所属的合资公司之一。这里演示着 UBI 的 Xbox360 最新大作《分裂细胞 双重间谍》，画面可以说极其逼真，当主角山姆步入阳光下，可以清晰地看到耳朵旁有汗流到脖子下，那种细节真是让人惊喜。画面虽然优秀，但游戏当中掉帧的问题却有些严重，希望正式版在推出时可以修复这些问题。除了 UBI 的《分裂细胞 双重间谍》，中视网元同样展出了 EA 众多大作，比如 Xbox360 的《金刚》等游戏，而 Bandai 的《机动战士高达在线》更是吸引了大量人群驻足进行现场试玩，现场有两位 MM 身穿帅气的吉恩制服，英姿飒爽的打扮立刻引来了众多玩家前来拍照。



▲英姿飒爽是啥意思？就是这么个意思。

2006 年 7 月 30 日

今天是 Chinajoy 最后一天，参展人群明显比昨天少了很多，尽管如此，原本不需要票即可进入的博览中心序厅现在却查起票来了，也许是办展商临时做的决定吧。

按照检票步骤，我又进入了博览中心。由于头两天已经把几家大公司都逛完了，今天打算找一些偏门的小公司逛一逛。

在 W2 的西南角，我看到了“美国 Along 移动技术控股公司”的展位，这家公司展出了 7 款手机游戏。展位虽小但却请来了 10 位 MM 做展台解说，出


▲第三天人少了很多，中心序厅依旧为盖章点。

手可以说相当阔绰。

我试玩了该公司提供的几款游戏。《宠物狗》是一款宠物养成游戏，画面精致程度尚可。《极限宝石牌》属于方块型游戏，玩家需要记住所有宝石的位置。《星际传奇 无限探索》是一款横向清版动作游戏，其精致细腻的动作场面大有赶超GBA之势。

在Along公司展位的东面邻居是米格公司，它同样是手机游戏公司，只可惜现场并未提供游戏试玩，只有两位工作人员驻守展台并向观



▲《星际传奇 无限探索》配合E680g，手感相当好。

众发放宣传资料。米格公司现今推出的游戏有《梦幻王朝》、《西游记》、《谁是凶手》等数款手机游戏。

随后在科乐美展位的北面，我看到一家汇众数字技术发展有限公司的展位，现场有液晶屏幕播放着公司的作品，而展位内提供了多部手机以供试玩，展出的游戏有《战地英雄》、《逆袭之绝密飞行》、《阿呔》、《丑娘娘》等多款游戏。接下来还在会场内发现IN-FUSIO公司、伊雄数码、天极公司等等多个手机游戏展商，他们大多都把自己的拿手绝活全部亮相，IN-FUSIO公司展出的是经过微软授权的《帝国时代Ⅱ》等游戏，伊雄数码则展示了《绝地风暴》等多款代表作，天极公司展示了《真·三国无双 关羽》、《圆桌骑士 亚瑟王》等游戏。

W3展区的COSPLAY比赛一直没有去观看真是遗憾，因此在下午的时候我便匆匆跑了过去，当进入W3之后便发现这里有些不对劲了，人群越来越拥挤，而回头一看猛然发现W3的大门关闭了。工作人员解释说为了保证次序而临时关闭大门。随着时间的推移，人群中隐现出一股激动的情绪，终于，在可口可乐的舞台上开始了节奏激昂的艳舞表演，接下来又是一段京剧表演，最终神秘嘉宾出现在舞台上，OH MY GOD！原来是去年超女冠军李宇春！当时台下的人群齐声尖叫，那股气势几乎要把人掀倒，这次李宇春的出台主要是为网络游戏《超级女生》和可口可乐做宣传。

短暂的三日Chinajoy已经结束，这次展会可以说是众星云集，游戏界明星：铃木裕、广井王子亲临SEGA展台，《地狱之门》制作人Bill Roper、《激战》制作人Jeff Strain、《奇迹世界》制作人洪仁均、《卓越之剑》制作人金学圭四人亲临九城展台；娱乐界明星：潘玮柏为《街头篮球》做宣传，杨丞琳在天联世纪玻璃箱接受采访，张韶涵现身九城展台，迪克牛仔和吴炜现身《大航海》展台……

展会中盛大、金山、网易、久游等公司的舞台布置都给人留下深刻印象。家用机虽然在国内算“小角”，但Sony、SEGA、Konami的表现同样出众。



▲李宇春的登场为Chinajoy的圆满结束划上了句号。

在这一届Chinajoy展中，网游再次展现了它独特的魅力。中国网络游戏玩家的数量占了全世界30%左右，平均每日在线人数超过500万人。这块蛋糕正在越变越大，而前来吃蛋糕的厂商也将越来越多，在这一届Chinajoy上各大手机公司的表现虽然不算夺目，但相信随着市场的扩增，这个成本低廉但利润可观的行业将越来越受到人们的关注。



▲手机游戏业正在走向繁荣！

China Joy，Joy China，我们来年再会！



夏日的天气如孩儿脸，说变就变，更怪的是大雨往往在下班当口倾盆而至，猛然间发现身边玩PSP的人多起来，看来降级的力量果真是无穷啊。从本辑开始，我们的软件新闻也将做一些小小的改变，希望大家喜欢哦。

文 C.H.1. 编 铭风

PSP热点新闻追踪

游戏破解

DevHook继续更新

PSP上最强的ISO引导工具DevHook于7月末推出V0.46版。新版减小对记忆棒的损害，修复从高版本恢复到1.5版本系统的错误，另外还改变了菜单构造，加入对Flash闪存的管理功能等。新版解决了语言选择、恢复默认设置以及333MHz启动时死机的问题，并提升了部分游戏的运行速度。不过前提条件是用户要进行刷机，也就是将DevHook的部分文件写入到PSP闪存中。刷机只是将字体等文件写入，危险系数并不高。作者没有加入对最新的2.8系统的支持，看来得等下个版本了。

操作方法

为避免断电造成的危险，刷机前需要将PSP连上电源并在DH目录中拷入完整的2.71系统文件包。运行DevHook V0.46，选择FLASH ROM选项，下面的操作则要按照步骤进行。首先选择flash1 ：< ms0 ：install configfile安装配置文件，按○键约1秒进行更新，完成后按任意键退回。接着选择flash0 ：install font安装字体文件，按住○键约5秒进行更新，再按任意键返回。最后选择flash0 ：install kd/resource安装剩余文件，仍要按住○键约5秒更新。另外程序还提供了恢复功能，可以将写入的文件删除。方法是选择flash1 ： remove all devhook files和flash0 ：remove all devhook files两个选项。



DevHook V0.46版下载地址为：http://rapidshare.de/files/27669088/HyppoHook_0.46.rar.html。

1.5版PSP游戏破解继续

PSP暑期大作接踵而至，游戏破解也迎来高潮。半月来，被破解的游戏包括Capcom的《极魔界村》、NGBI的《音乐爆破》和《SD高达G世纪 携带版》等大作，还包括《杀戮之心 携带版》、《德比赛马P》、《电车GO！口袋版 东海道

线篇》等游戏。再加上《英雄传说 卡卡三部曲 白发魔女》汉化版，真有点玩不过来的感觉了。

相关软件速报

【Custom Firmware】PSP上的固件修改程序Custom Firmware于7月末推出新版，专门针对DevHook V0.46做出改进。Custom Firmware实现了真正的双系统运行，关机再开机能直接进入2.71系统，按住△键开机则能进入1.5版系统。

下载地址：http://www.ps2nfo.com/forums/attachment.php?attachmentid=5768。

【DevHook MOD】国人改版的Devhook V0.46 MOD汉化升级版于8月5日推出V1.33版，加入自动识别USB状态的功能，修复截图错误等。

下载地址：http://bbs.pspchina.net/viewthread.php?tid=109932。

模拟器

PSPVBA新版发布



PSP用GBA模拟器PSPVBA于7月29日和30日发布V1.2.2、V1.2.3两个版本。新版对图形、ARM CPU模拟、内存缓存等方面的代码进行重写，提升大约5%的速度。但实际使用中模拟效果仍不如人意，和前面几个版本没有很大区别，多数游戏的运行速度极为缓慢，贴图也有问题。

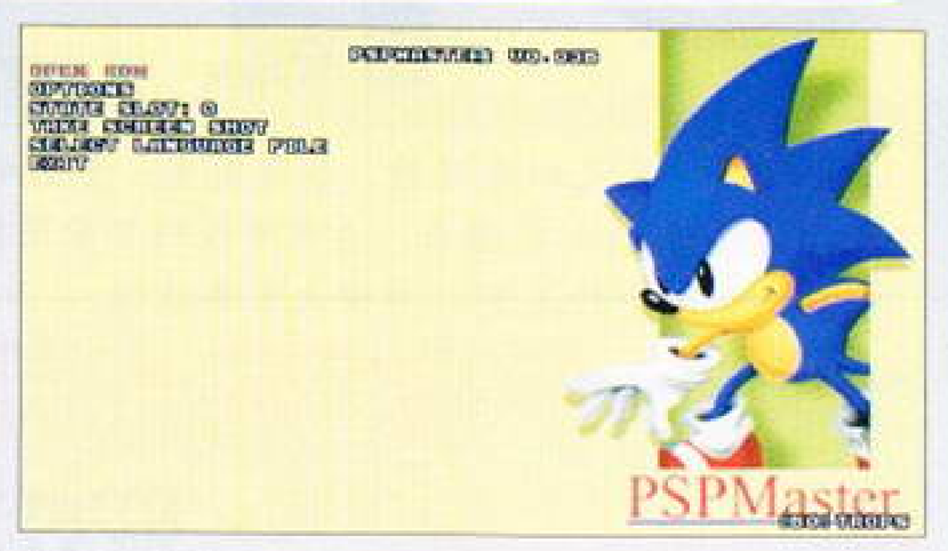
另外作者ZX-81还在开发能够运行于PSP 2.0以上版本的程序，同样于7月29日和30日推出V1.1.1和V1.1.2两个版本。新版加入Win-Win设计的漂亮图标和背景图片，提升声音效果，并加入对电池记忆存储和读取的设置等。

1.5版PSP用模拟器下载地址为：http://zx81.zx81.free.fr/public/psp/pspvba/pspvba-v1.2.3.zip。

2.0以上版本PSP用模拟器下载地址为：http://zx81.zx81.free.fr/public/psp/pspvba/pspvba-v1.1.2.zip。

PSPMaster新版公开

PSP用世嘉SMS、GG模拟器PSPMaster于7月31日推出V0.0.3b版。新版修正SMS模拟



背景渲染代码和GG模拟图形错误，加入主菜单选择语言文件的功能等。PSPMaster的模拟效果不错，能够运行多数SMS和GG游戏而且画面和声音正常，可以存储记录，进行截图等。

ROM文件可以存放于PSP记忆棒的任意目录，按×键进入目录，选定游戏后，按×键开始。游戏进行中，PSP的方向键相当于SMS主机的摇杆，×为1键，○为2键，按□则相当于同时按下1和2键。按L键存储记录，按R键读取记录，按Start键暂停游戏，按Select键重启游戏。按△键调出设置菜单，其中可以打开其他游戏ROM(OPEN ROM)，选择语言文件(SELECT LANGUAGE FILE)，还能在OPTIONS中对CPU频率(CPU FREQUENCY)、画面尺寸(RENDER)、截图文件格式(SCREEN SHOT FILE FORMAT)等进行设置。

下载地址是http://pspmaster.krnl.net/pspmaster003b.zip。

CPS1、CPS2模拟器火热出炉

《三国志II》、《口袋战士》、《名将》这些Capcom出品的经典游戏总是让人难以忘怀。从PSP上推出SNK NEOGEO CD模拟器那一刻起，无数人就期待着随时随地在掌机上玩到

CPS基板的游戏。Mame4All的出现带给大家一丝惊喜，然而过了许久，Mame4All并没有解决游戏运行速度慢和画面错误的问题。终于，又有高手出马，他就是著名模拟器作者NJ。

7月25日，NJ发布PSP用CPS1模拟器CPS1PSP第一版alpha 1，其后的几天，又陆续推出alpha 2、beta 1、beta 2几个版本，最新版则是8月5日的beta 3版。当大家还沉浸于CPS1游戏中时，NJ又悄无声息的送来一份大礼，于8月5日发布PSP用CPS2模拟器CPS2PSP，最新版则是8月6日发布的test3。两款软件的细节功能齐全，模拟效果几乎完美。游戏贴图正常，大部分情况下速度能达到60 FPS，甚至有时需要限速。

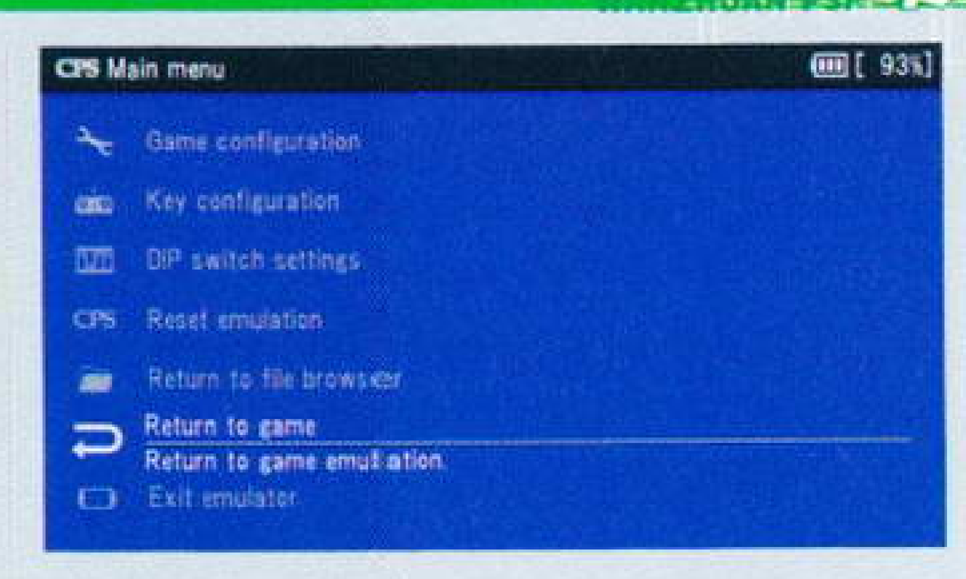


使用方法

CPS1PSP、CPS2PSP采用电脑上Mame模拟器的源代码，游戏ROM文件和Mame是共通的。如果你手头有ZIP格式的Mame游戏ROM，可以直接拷贝到记忆棒中运行。如果是CPS2游戏，还需要拷贝同名Cache文件。目前CPS1PSP支持的游戏有110多个，CPS2PSP支持的游戏则有180多个。不过这里所说的游戏数目是包含同一游戏的各个版本，水分比较大。

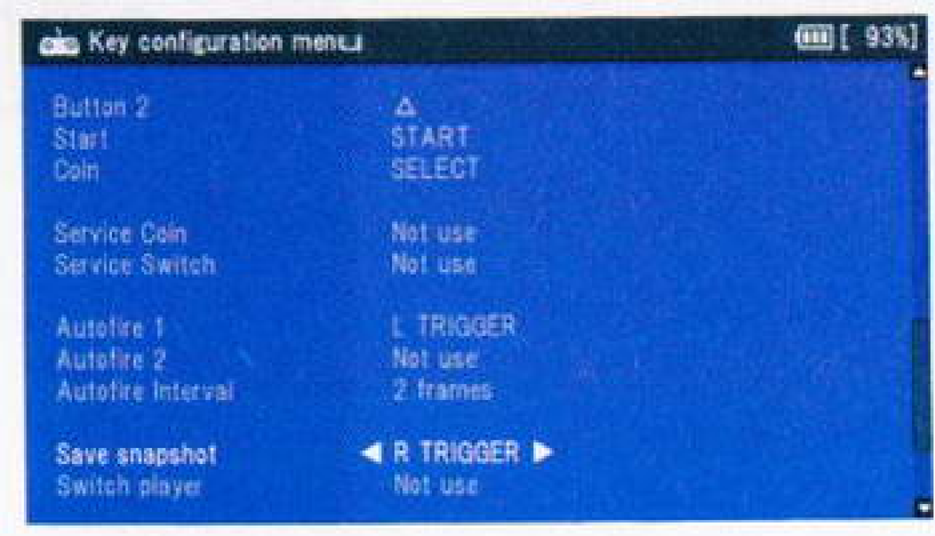
在PSP上运行模拟器，首先进入游戏选择界面。屏幕上会列出ROMS文件夹下所有游戏的名称和版本。当然把游戏ROM放入记忆棒其他文件夹中也没问题。选好游戏后，按○键确定，接着是游戏ROM载入画面，如果文件没有缺失，稍等片刻会进入游戏。游戏中，按Select键投币，按Start键开始。因为可以无限投币，所以再难的游戏也能通关，呵呵。

同时按Start和Select键会进入系统设置菜单，这里按○键确定，按×键返回。Game Configuration是游戏设置，能对画面尺寸(Stretch Screen)、自动跳帧(Auto frameskip)、是否显示帧率(Show FPS)、限速到60 FPS(60 fps limit)等进行设定，按方



向键的左、右调节选项。其中画面尺寸有原尺寸、16比9等四种规格可选。如果想全速运行游戏，那么要将PSP CPU频率(PSP clock)设定为333Mhz，声音采样率(Sample Rate)设定为11025Mhz，同时关闭视频同步(Video sync)。玩《1941》等射击游戏时，新版默认是横向显示，我们可以通过Rotate Screen选项将游戏画面竖过来。

Key Configuration是按键设置，能够对游戏按键进行自定义。其中Autofire是自动开火，适合射击游戏。Save snapshot是保存游戏截图，可以将游戏的精彩瞬间永远留住。Dip swich Settings是基板设定，可以调节币值(Coin)、难度(Difficulty)等。Reset emulation是重启模拟器，Return to file browser是回到游戏列表重新选择游戏，Return to game是回到刚才的游戏，Exit emulator则是退出模拟器。



CPS1PSP下载地址是http://neocdz.hp.infoseek.co.jp/psp/files/cps1psp_beta3.zip，CPS2PSP下载地址是http://neocdz.hp.infoseek.co.jp/psp/files/cps2psp_test3.zip。

小贴士

CPS

CPS是Capcom公司生产的街机基板的简称，全称是Capcom Play System。CPS1基板出品于1988年，采用摩托罗拉16位68000 CPU。诞生过《名将》、《恐龙快打》、《1941》、《圆桌骑士》等经典游戏。1995年6月，Capcom

推出CPS2基板，在性能上有了较大提升。《超级方块战士2 X》、《X超人对街头霸王》、《少年街霸3》等都是CPS2基板上的游戏。CPS3采用SH4 CPU，可谓最强2D基板。不过由于CPS3的加密性过高，目前破解进度缓慢。应该说PSP上不太可能模拟CPS3游戏。

常见问题FAQ

为什么需要Cache文件？

Cache文件其实是图像缓存数据，可以让PSP分段读取游戏图像。因为PSP内存只有32MB，不足以对大容量游戏的图像进行解密，如果没有Cache文件就不能正确读取ROM。从PSP模拟运行CPS1游戏时不需要Cache文件，而运行CPS2游戏时几乎都需要Cache文件。这是因为CPS1的ROM都没有加密，载入的时候不需要解密，而CPS2的ROM是加密的。



如何获取Cache文件？

游戏Cache文件需要玩家自行制作，作者提供了相应的转换程序，在converter目录下可以找到。运行romcnv.exe，选中游戏ROM后程序会自动生成Cache文件。细心的朋友可能会发现这个转换程序和NGEPSP的差不多，的确如此，两者转换机制一样，只是内部编码不同。

为什么有些游戏不能运行？

明明将游戏ROM拷贝进去了，却显示不能运行。造成这种情况的主要原因是没有将主游戏文件拷进去。街机游戏分为日版、美版等多个版本，因此游戏ROM也分为多个文件。一般主文件是包含在某个版本的ROM中，其他版本的游戏从主文件中读取数据。如果没有拷贝主文件自然游戏无法正常读取。另外制作Cache时只制作含有主文件的ROM便可。

相关软件速报

【PSPUAE】PSP用Amiga模拟器于7月30日推出V0.53新版，加入光驱速度调节选项，能加快某些游戏的读取速度。

下载地址：http://www.condor.serverpro3.com/pspuae。

自制软件

将PSP变为无线手柄

无线模块的加入让掌机有了无限可能，继NDS上无线手柄软件DS2Key等推出后，最近PSP上也推出WiFi Controller、PSP Gamepad、PSP to JOYPAD三款类似软件。有了它们，我们可以通过无线网络将PSP作为电脑手柄来操纵游戏。三款软件的原理都一样，在PSP上运行程序，同时在电脑上要运行客户端程序接收PSP发射的信号。当然一台无线路由器是必须的。

WiFi Controller

WiFi Controller 的作者David Rudie非常勤奋，自软件7月末发布V0.1版以来，已经推出4个版本，最新版是8月5日推出的V0.4版。新版中作者加入电池信息显示和选择无线连接配置的功能，并清理了部分程序代码。将程序拷贝到PSP记忆棒前，需要用记事本打开



wifi.cfg文件，把address后的地址改为电脑IP地址。另外在电脑上我们要安装名为PPJOY的手柄驱动并且运行PC目录下的SocketTest.exe程序。在PSP上运行WiFi Controller，首先会显示可以选择的无线连接配置，选好后按○或×键确定。连接成功会显示按键指示界面，当我们按下PSP按键时，画面上对应的键会变为绿色。

WiFi Controller V0.4版的下载地址是http://dl.qj.net/dl.php?fid=9221。

PSP Gamepad

PSP Gamepad的作者是Racer_S，基于LUA平台，通过LUAPlayer在PSP上运行。因为用到联网功能，所以LUAPlayer要安装netlib 2.0网络组件。使用前同样需要用记事本将index.lua文件中pc_ip后的地址改为电脑IP地址。在电脑上运行客户端receiver.exe可能会提示没有MSWINSCK.OCX而不能运行，其实该文件就在src目录下面，拷贝出来即可。PSP Gamepad虚拟的手柄按键是固定的，只能对应键盘A、S、Q、W、R、F、C、D。使用前我们可以将模拟器或者游戏的按键设置为这几个键。

PSP Gamepad下载地址为http://www.maxconsole.net/content_dwnl/pspgamepad.rar。



PSP to JOYPAD

PSP to JOYPAD 的作者是Stefano Russello。该软件不仅支持1.5版PSP，还支持1.0版以及2.0以上版本PSP。相比较另外两款软件，PSP to JOYPAD更为人性化一些，IP地址在PSP中就能设置，无需在电脑上手动修改那么麻烦。启动程序以后，首先会列出当前可用的无线连接，按×键确定。然后设置电脑IP地址，用方向键的左、右移动光标，上、下调整数字。同时按PSP的Start和Select键重启程序，按住Start或Select键的同时按L、R键相当于L2、R2。电脑上的客户端程序名为PSPtoJOYPAD.exe，位于PC目录下面。



PSP to JOYPAD下载地址是http://www.psp-ita.com/upload/fileup/psp/PSPtoJOYPAD.zip。

三款软件还在开发阶段，所以使用效果并不如想象中那么好。最大的缺点是延迟，在PSP上按键以后要稍等一会儿电脑上才会有反映，不过这也是很多无线手柄普遍存在的问题。希望作者们以后能加入自定义按键的功能，并且尽量将延迟时间减到最小。

小贴士

PPJOY手柄驱动

PPJOY是一款通用电脑手柄驱动，适用于Windows平台。PPJOY支持的游戏手柄很多，并且支持虚拟手柄，更重要的是完全免费。WiFi Controller则是运用了其中的虚拟手柄功能。

PPJOY驱动下载地址：http://www.gxmodel.com/download/sim/tools/PPJOY083.rar。

UO_OGRaniser新版公布

PSP用程序管理软件UO_OGRaniser于8月3日推出V0.9.1版。新版能够识别KXploit、iR Shell标准的文件名，加入在系统菜单中自动检查和修复文件名的功能。另外作者将截图文件夹移动到程序目录下面，更改了○、□、△的按键设置。作者希望在以后能够加入对1.0版程序的排序以及从EBOOT.PBP中读取程序名称的功能。如果你不堪忍受那难看的破损图标，就快试试UO_OGRaniser吧。



下载地址是http://hoshizora.tripod.com/uo_ograniser/download.html。

eReader新版推出

国人开发的PSP用电子书软件eReader于8月初日推出V1.5、V1.51两个新版。新版能够运行于DevHook虚拟的2.XX系统中，加入平滑阅读和音乐自动播放功能以及退出软件选项，修复无法设置线控、音乐循环模式无效和竖向



阅读的错误等。从V1.5开始，作者使用7Z压缩格式，并且将16bit和32bit两个版本合并提供。如果想让1.5版和2.XX版软件共存，则要先把1.50版的文件复制到记忆棒中，然后再把2.XX版的EBOOT.PBP文件拷贝到%__SCE__eReader文件夹下覆盖原来的EBOOT.PBP

下载地址为http://bbs.pspchina.net/viewthread.php?tid=50808

相关软件速报

【XviD4PSP】最好的PSP视频转换软件XviD4PSP于8月初推出V4.019版，修正MKV导入错误，加入亮度等三个调整选项，支持SUB、SSA字幕等。

下载地址：http://dl.qj.net/dl.php?fid=9201。

【PSP FTPD】 PSP用FTP无线传输软件PSP FTPD于7月27日推出V0.3.7版，增加读取UMD光碟的功能，修复删除网络数据后进入网络设置的错误等。

下载地址：http://zx81.zx81.free.fr/public/psp/pspftpd/pspftpd-v0.3.7.zip

【PSPVNC】PSP用虚拟客户端软件PSPVNC于7月27日、28日推出V1.2.2、V1.2.3版，修正DHCP自动分配IP地址和删除网络数据后进入网络设置的问题。

下载地址：http://zx81.zx81.free.fr/public/psp/pspvnc/pspvnc-v1.2.2.zip。

同人游戏

全新PSP 3D引擎推出



能够制作出3D游戏相信是很多PSP同人游戏开发者的梦想。不过光有一腔热忱是不行的，好的游戏开发引擎才是关键所在。继Lte 3D Engine后，又一款PSP用3D引擎Raptor3D Engine问世了。最新版是8月5日推出的Alpha 3版，已经支持D3D格式的文件以及2D绘图，还有2D图形界面。从公布的DEMO中，我们可以看到引擎绘制的僵尸和飞船有很强的立体感，能够进行全方位旋转，贴图也很细腻，最难得的是可以达到20FPS的帧率。不过DEMO中的图像简单，没有背景，不知道如果用来制作游戏究竟会达到什么样的效果。期待PSP 3D同人游戏时代的到来。

《Quake》新版发布

由同名电脑游戏移植的《Quake》于8月1日发布V2自动安装版。用户运行Quake v2 Installer Final.exe，会在电脑硬盘上自动释放所有的程序文件，拷贝到PSP记忆棒中就能运行。因为移植的是老版本的《Quake》，游戏在画面上有些粗糙，躁点和马赛克严重，不过非常流畅。

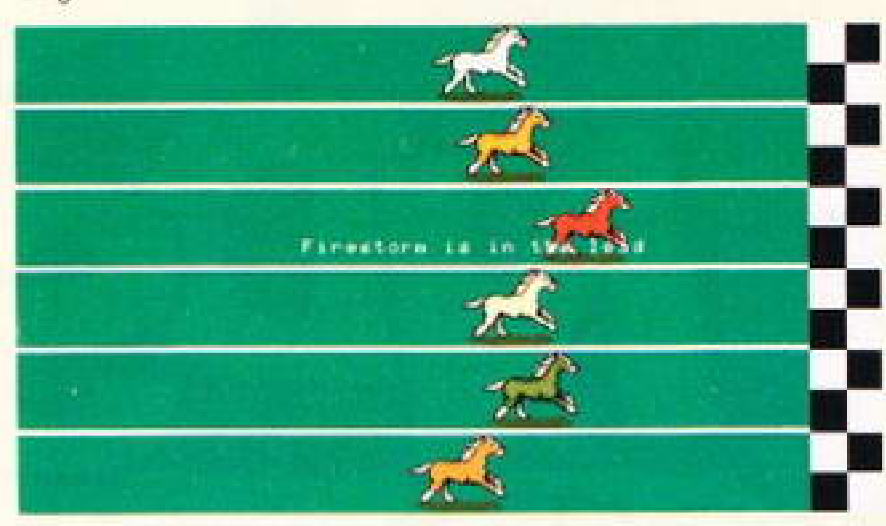
游戏中用PSP滑摇操纵移动，按○键射击，按□键跳跃，按方向键的右更换武器，L、R键则是左跳、右跳。按Start键调出设置菜单，在OPTIONS中能对画面尺寸（SCREEN SIZE）、亮度（BRIGHTNESS）、音量大小（SOUND VOLUME）进行调节，进入CUSTOMIZE CONTROLS还可以对按键进行自定义。

下载地址是http://www.dcemu.co.uk/vbulletin/showthread.php?t=31036。

相关软件速报

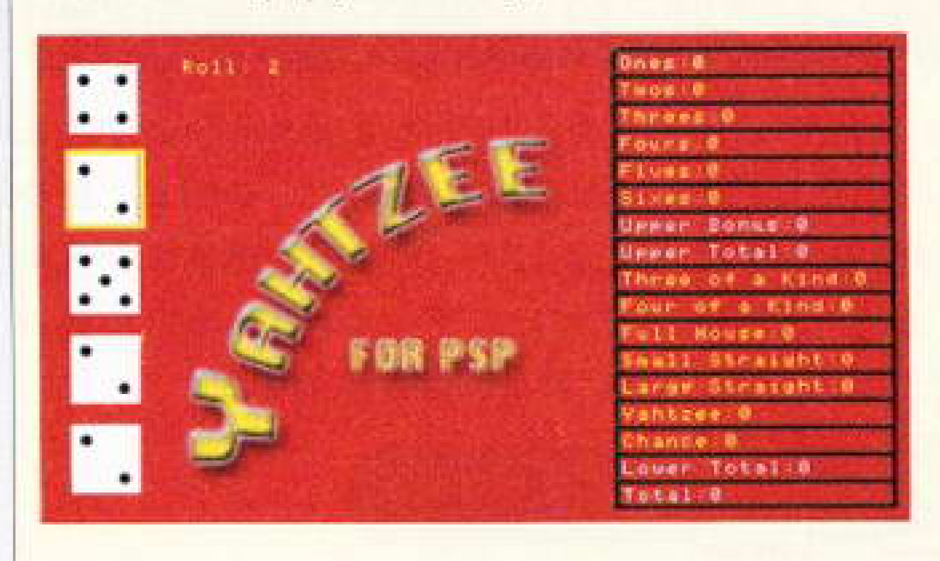
【Horses】Moonvision Studios开发的PSP赛马游戏《Horses》于8月3日推出V1.0版。游戏仅有最基本的图形界面，作者计划以后加入迷你游戏和背景音乐。

下载地址：http://www.mvteam.6x.to。



【Yahtzee】PSP上的麻将游戏《Yahtzee》于8月初推出V0.2版，加入新的游戏模式。

下载地址：http://forums.qj.net/showthread.php?t=63476。



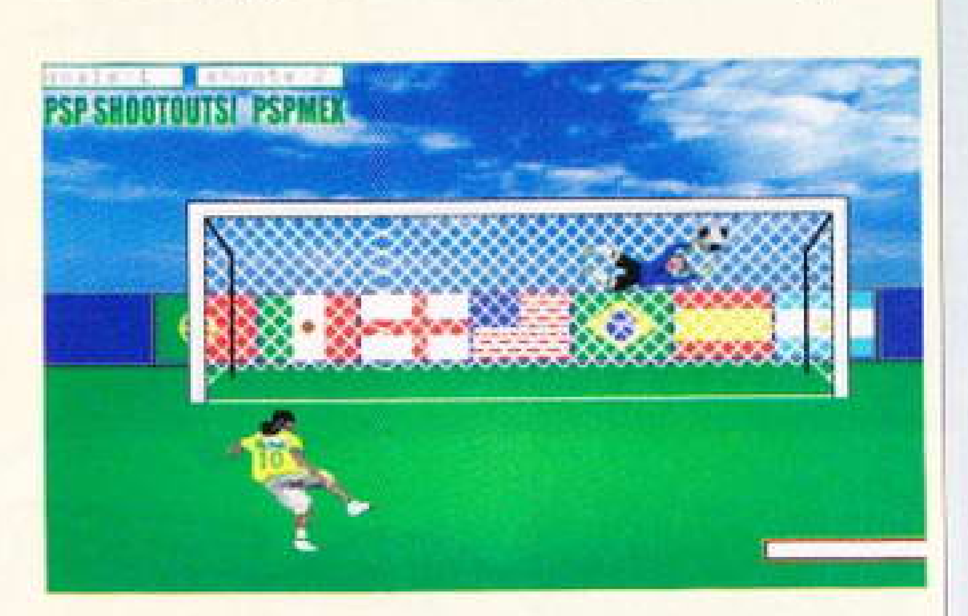
【OpenBor】PSP上的动作游戏平台OpenBor于7月30日推出V2.0048版。使用时只要将游戏PAK文件放入软件pak文件夹即可。



下载地址：http://borgeneration.com/forum/viewtopic.php?t=303。

【Shootouts】PSP上的足球射门游戏《Shootouts》于7月下旬推出V0.3版，采用全新图形显示以及动画效果，加入力量槽显示等。

下载地址：http://rapidshare.de/files/27113764/pspshootoutsv0.3_for_1.5.rar.ht。



【Freefall】PSP用自制游戏《Freefall》于8月5日推出0.1版，游戏需要在Lua平台上运行。玩家用L、R键左右移动跳伞员避免撞击到障碍物。

下载地址：http://dl.qj.net/dl.php?fid=9225。

【Legend of Hyrule】根据《塞尔达传说》改编的PSP自制游戏《Legend of Hyrule：Linkens Quest》于8月6日推出V0.1版。游戏已经有了基本地图和背景音乐，只是目前角色除了走动外还不能做其他事情。

尝鲜地址：http://www.dcemu.co.uk/vbulletin/showthread.php?t=31388

【Trigonometry Wars】PSP用自制射击游戏于8月初推出新版，玩家要操纵飞行器在固定场景内躲避敌人攻击，按L键加速前进，按R键射击。

下载地址：http://www.easy-monkey.co.uk/Downloads/TrigWars-2006-08-06.rar。

随着CPS1、CPS2模拟器的推出，现在PSP已然成为很多人手中的街机。只可惜目前模拟器只能独乐乐，期待快点加入无线联机实现众乐乐，再次体验与朋友一起KO敌人的乐趣。



玩转NDS

全面进化 Supercard Lite再创新高

文 ZinniaSun
编 米格

由EZ4L掀起的这场向NDSL防尘卡大小进化的烧录卡革命终于迎来了高潮，各大厂商纷纷发布自己的Lite版烧录卡，EWIN2L、G6L都已经登上了舞台（详情见上辑《掌机王SP》），M3L也公布即将在8月10日左右上市，作为GBA烧录卡时代的后起之秀Supercard自然也不会错过新一轮的竞争，并在第一时间献上了首款采用双层PCB印刷电路的全新烧录卡——Supercard Lite（下文简称SCL）。下面就让我们看看这款烧录卡性能究竟如何吧！

进化篇



■完美防尘卡大小的SCL呈现在眼前。

SCL发售后，带来的震撼确实不小，卡带大小完美，游戏速度提高，加上刚刚发布的1.63版烧录卡内核及2.55版转换软件再一次实现了全NDS游戏ROM兼容，因此在这次行文中笔者决定先将SCL在各方面所取得的进步首先介绍给大家，并配合新版本内核及转换软件对采用其他外存储卡版本SC卡的进化也稍作补充。

SC自诞生之日，就以采用外存储卡作为游戏存储载体的方式大幅降低了大容量烧录卡的价格，并且在去年7月份通过软件的升级实现了对NDS游戏烧录的支持，一步跨越到NDS烧录卡领域的前沿。但由于技术上的各种问题，SC一直存在着一些缺陷。但在厂商的不断努力下，游戏兼容性方面在日益完善，卡带的体积问题经过CF到miniSD三代的进化也已经达到了标准GBA卡带大小。但读取速度比一些采用内存储芯片的烧录卡慢(尤其是SD、miniSD这两个采用SD架构的版本)，导致某些游戏读盘时间过长或出现卡帧现象，一直是SC系列最大的弊病。

随着采用microSD卡（也称TF卡）作为存储载体的SCL诞生，新版本烧录卡软件也在同时进行了大幅度改进，两者共同的主题就在于解决了SCL的速度问题，实现采用SD架构的microSD外存储卡却在播放《恶魔城 苍月的十字架》片头不卡帧的完美效果。再加上SCL在硬件设计上采用了史无前例的双层PCB印刷电路结构，采用外存储介质烧录卡终于完美实现了NDSL防尘卡大小，可以说SCL的进化，在新一轮大战中表现得太出色了。

外观篇



■包装上用凸模压制出的SCL外形反射出一道明亮的光。

早就听说SC全线产品已经更换了新版外包装，但在拿到了SCL之后还是忍不住为之一赞：以白色为底的外包装上印满了各种绘制精细的小图标，它们分别描述了SCL的各种技术特征；包装的正面还印有经过压模和明漆材料处理的几乎1:1大小的SCL卡带正视图，让玩家能够通过包装就一眼获得整体印象；包装左上角印着microSD图标，表示了SCL采用了如今手机上广泛使用、体积轻巧的microSD卡作为存储载体；包装的侧面还有一处写着iDSL和NDSL，并在下面画了两个小勾，这就表示SCL由于卡带外形的限制，只能支持iDSL和NDSL，而无法在iDS和NDS上使用。整体上看，SCL的包装精致美观，并且细致地向玩家传递了卡带的详细特征。但由于厂商寄来的样卡并非“中文版”而是“英文版”，整个包装尤其是包装底部的详细说明整个都没有一句中文，希望厂家能在国内上市的版本上推出“汉化版”包装，能让更多的读者直观了解到这款卡带的特性。

打开包装SCL就躺在绒质塑壳中，平日看惯了GBA卡带大小的烧录卡，突然将SCL摆在眼前忍不住就赞叹起来。拿出卡带掂在手中，由于外壳变小所以感觉要比SC-SD版轻了许多。白色的SCL卡带虽然在颜色上和白色NDSL很相近，但塑料的取材上可就没有NDSL防尘卡那么好了，塑料也没有进行抛光，在阳光下看完全没有那种流线型的光泽，当然在SCL卡带顶部也不会有主机下盖及防尘卡上镶嵌的那层透明保护层。卡带正面的右半部分贴着SCL卡的专用LOGO，左上方开的小凹槽，就是插microSD卡的地方。SCL的microSD卡采用了直插式设计，就算把SCL插在主机里也能方便地取出microSD卡，这一优点倒是很好地从miniSD版继承了下来。而且这次的SCL版在插入microSD卡时采用了正面向外的设计，比起miniSD版需要与SC卡带背对背的插入方式，SCL的正面同向插入方式要更加符合人们的习惯。美中不足的是这次的microSD卡槽没有使用半自动弹出装置，而是和EZ4系列一样需要玩家用指甲将脆弱的microSD卡抠出来，不能不说是硬件设计上的一个遗憾。另外补充一点，经笔者向官方询问得知，SCL由于硬件设计复杂，不会像其他一些烧录卡那样提供彩壳更换，更没有提供GBA标准卡带外壳以兼容NDS主机（因为更换起来实在很麻烦，而且很容易发生损坏，原因笔者会在硬件篇加以说明），卡带正式推出只有黑白两种颜色可选。



■SCL采用了正面直插式的microSD卡槽设计。

■精美的包装上印满了各种描述产品特征的图标。

将SCL插入NDSL后果然没有一点突出，

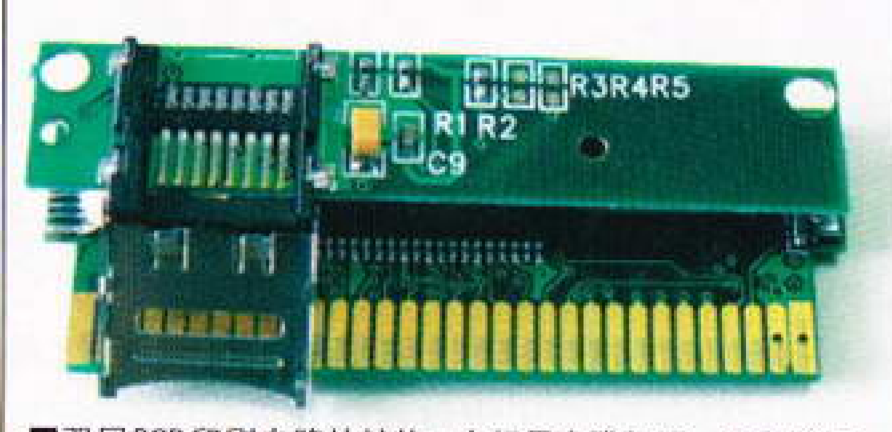


■插入 NDSL 后的完美外形，而且 microSD 卡的拔插也是非常方便。

看来厂商果然是在硬件设计上下了很大的一番功夫。但同时又让笔者发现了另外一个问题——卡带插进去容易拔出来却很难，每次取卡带都需要在卡带顶层左右两边上抠半天。翻起卡带看了看金手指，才终于发现了原因：卡带金手指下方垫着厚厚的一层外壳，大约比防尘卡高出1mm多，看来难拔的原因不是SCL整体过厚，而是金手指部分太厚卡在了主机读卡槽里面。为此笔者也专门联系了SC官方，不过官方答复说现在投入生产中的卡带模具已经彻底解决了这一问题，因此新上市的卡带都不会再出现插拔过紧的现象。不过好在SCL采用了直插式设计，不用拔出整个卡带，而只需弹出microSD卡就可以方便更换游戏，否则真的要批量返厂了。下面就来看看SCL究竟是采用了何种设计才让本来一大堆芯片都完整地封在这一块小小的卡带中。


■上面是 SCL，下面是 NDSL 防尘卡，可以明显看出 SCL 金手指部分的外壳厚出得很多。

硬件篇



■双层 PCB 印刷电路的结构，中间用电缆相连，读卡槽用了手机广泛使用的翻盖式。

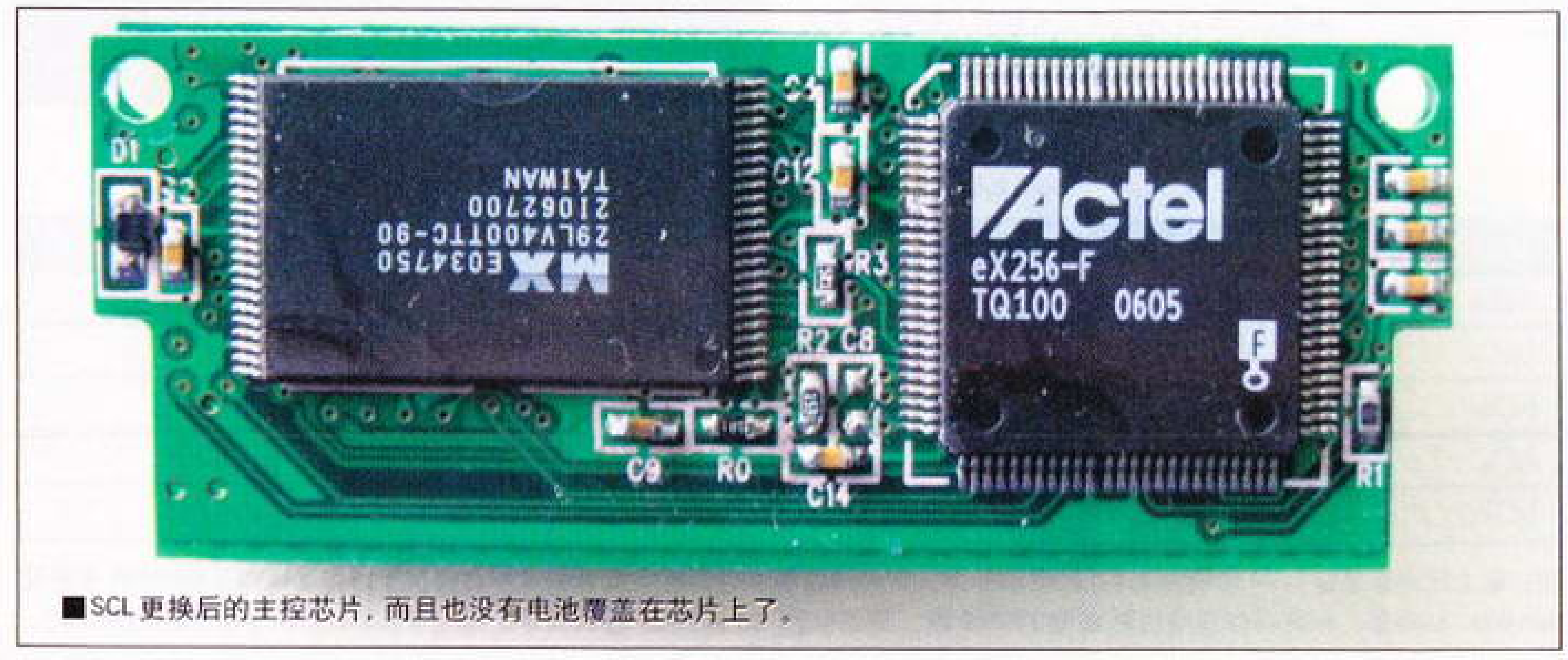
SCL 设计如此精巧，又是首块采用双层 PCB 印刷电路板的烧录卡，当然要拆给大家看看其中的奥妙啦！其实在笔者观察金手指厚度时，不经意间看到内部露出的上加层电路时就已经按捺不住想要打开一看的心情。卸下卡带背后的两个螺丝，然后将上壳轻轻向下一推，总算看到了SCL的真面目。慢慢将上壳提起，就能看到上层读卡器电路板与下层主控电路用了一条8芯电缆连接，由于上层读卡电路在内部还用了两颗螺丝固定在卡带上壳，因此这时首先将嵌在下壳的主芯片部分取下，再小心地移开下层主控芯片电路，旋下上层与卡带上壳固定的两颗螺丝，才终于将整个电路板取了下来。

原来SCL之所以能将所有芯片装在这么狭小的卡带里面，主要是合理利用了内部的空间，通过双层电路将各种电子元件的安装面积增大了1倍，这样就能有足够的空间来安放体机"庞大"的芯片和microSD读卡槽。将microSD卡槽放在上层读卡器后再用一根8芯电缆将其与下层主控芯片相连的设计也是非常合理的，毕竟与读卡槽8个管脚的接口相比，要将动辄十几个管脚的芯片放在上层通过电缆连接会更加困难，而且也更容易损坏。为了


■连接着上下电路板的 8 芯电缆，电路板上的两个孔就是上层固定外壳的螺丝孔。

增快SCL的读取速度，厂商还在SCL在硬件上做了一定的更改，换掉了SC-miniSD上采用的LC4128主控芯片，而改成容量大的主控芯片，从而实现硬件上的CRC数据效验和快速读取，除此之外的其他部分基本上延承了SD、miniSD版的设计，在运行游戏的时候还能实现对SD/miniSD版转换软件ROM的兼容（当然这样会失去硬件加速的特性，因此大家一定要用microSD版转换软件来转换游戏）。

SCL还有另外一点变化就是去掉了miniSD卡带上加有电池这一设计。如果还采用以前miniSD版电池覆盖芯片的设计，就没有空间再容纳上层电路板。去掉电池和电容虽然会无法再通过快速关开机通过SDRAM直接载入关机前玩的GBA游戏，失去对GBA游戏中那些无法通过存档补丁进行游戏中断备份，而需要快速关开机到烧录卡内核下备份存档到外存储卡这一功能（用SC玩过GBA游戏的玩家对这些应该都比较熟悉），并且也无法支持那些需要载入SRAM存档的部分Passme2产品（这代引导卡虽然早已经被市场淘汰，但笔者为了行文严谨还是稍微提一句），但经过一番权衡后，厂商还是选择了缩小体积作为最大目标。



■SCL更换后的主控芯片，而且也没有电池覆盖在芯片上了。

转换软件篇

7月28日，SCL中文版投放市场，而随着新卡带的发售，以及最近一段时间新ROM积累下来的各种问题，终于在8月3日，官方全面更新了SC系列烧录卡的转换软件和内核，并开始在其官网提供下载(官方网站地址：http://chn.supercard.cn)，新的内核版本升级到1.63，转换软件则为2.55，使用各种版本SC烧录卡的玩家需要根据自己卡带版本选择下载地址，另外这里特别建议购买SCL英文版的玩家登陆官方英文网站下载英文版烧录卡内核程序（官方英文网站地址：http://eng.supercard.cn)，如果下载中文站点的内核则会出现无法升级现象。这次SC新版本主要更新了几个最新NDS游戏转换后不能运行的问题，包括了ROM编号为0507的《宠物蛋的小店 请多关照》、0511的《星际火狐 秘密指令》以及0512的《昆虫镇的昆虫物语》(虽然转换速度有点慢)，再次达到对最新ROM的100%支持(以笔者完稿之日为准)。其中《星际火狐 秘密指令》还略微有一些BUG，但在使用转换软件采用完全载入模式(即“ROM位置”选择Super Card的模式）并关闭“快速玩游戏”后运行《星际火狐 秘密指令》基本完美（设置如图）。还有《终极蜘蛛人》在片头部分不太稳定，不过这也是现在所有烧录卡迄今为止都没能解决的问题。

SCL虽然继承了SC-SD以及SC-miniSD的硬件设计，可以支持使用SD/miniSD版本转换软件转换的ROM，但采用它来转换的ROM无法开启硬件加速功能，只能根据SCL本身在数据访问通道上的提速而显得在读取速度上略高于SC-SD和SC-miniSD。当使用SCL专用转换软件后，配合新版本的内核，将明显感觉到游戏读取速度的提升。具体提高的程度，我们将放在“内核篇”为大家介绍。转换软件的使用以前已经做过详细介绍，而新版本在界面和基本设置上都没有什么变动，因



▲转换《星际火狐 秘密指令》时需要做一下特殊的设置。

内核篇

所谓烧录卡内核，其实都是以硬件为基础搭建起来的软件平台，因此内核性能的好坏大部分都取决于硬件的好坏，而只有拓展的功能是由软件本身来决定的。而这次SCL由于在硬件上有了根本的改变，因此配合新版本内核在速度上也呈现出大幅度提升。下面我们就来用SC-miniSD版和SCL进行一个具体数据的比较，看看SCL在读取速度上到底提高了多少。



▶通过SCL观赏到原本卡帧的《恶魔城 苍月的十字架》片头中很难看到的一个表情。

表1 SC-miniSD版与SCL读写速度比较

游戏平台	游戏名称	执行操作	容量大小	SC-miniSD花费时间	SCL花费时间
GBA	最终幻想IV	载入游戏	64Mb	7.919s	4.941s
GBA	最终幻想IV	即时存档	448KB	7.002s	3.501s
NDS	恶魔城 苍月的十字架	载入游戏	1000KB左右	1.349s	0.654s
NDS	星际火狐 秘密指令	载入游戏	900KB左右	1.252s	0.628s
NDS	马里奥赛车DS	进入跑道	不详	5.213s	2.541s

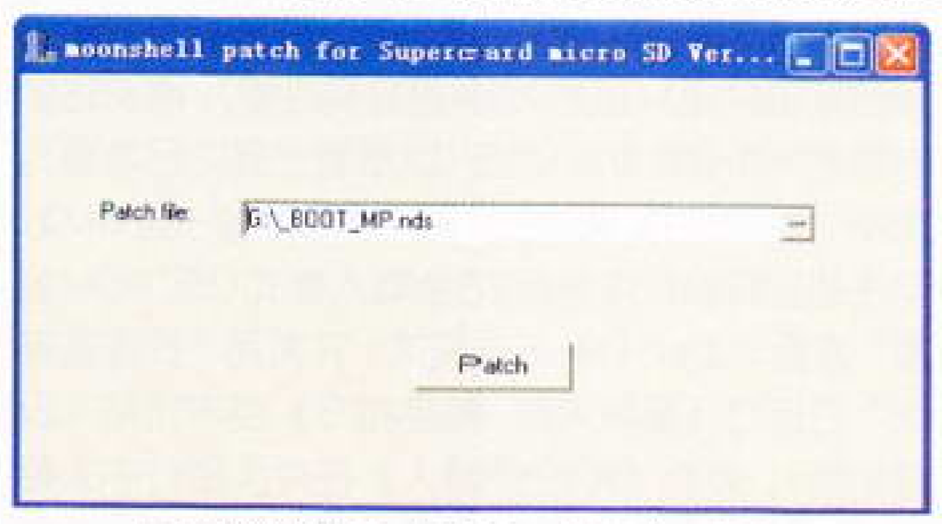
注：以上数据都是在1.63内核及2.55转换软件下，在两种烧录卡各自版本的转换软件和内核下进行测试的。miniSD卡采用Sandisk 1GB版，microSD采用威刚高速256MB版。测试中的《星际火狐 秘密指令》采用了直接从SD卡读取的转换方式。

除了以上这些游戏以外，笔者还测试了《应援团》、《马里奥赛车DS》等回合开始前都需要读入大量数据的游戏，结果发现SCL速度上也都是miniSD的一倍以上！看来硬件加速的功能果然性能不一样。另外，根据官方的说法，未来随着转换软件的不断优化，速度还有提高的潜力。下面我们再来看看SCL的兼容性。



■笔者评测所用的威刚256MB高速microSD卡在速度方面表现不错。

首先，SCL能支持大部分Passme/Passcard的产品（那些需要载入SRAM并重新启动的除外），尤其是配合Passcard3和MK4这类完美形态的引导卡，可以实现合闭屏幕待机并支持各种NDSL系的主机（当然也包括IDSL）；其次，SCL对于市面上大部分microSD卡都有着良好的兼容性，支持最大2GB容量的FAT格式（注意不要格式化成FAT32或其他文件系统），这里给大家提供一个官方列表，其中“杂音”主要是指在播放《恶魔城 苍月的十字架》片头时产生噪音，不过官方会尽快修正这个问题。另外需要再次说明的是，SCL分为英文版和中文版，如果英文版的使用中文版内核进行升级就会出现“It isn't accurate upgrade file. Please turn off GBA”的字样，也就是说两个版本内核升级程序无法兼



▲官方提供的SCL专用MoonShell补丁程序界面。



▲SCL专用版MoonShell在界面上重新作了一定的美化。

容，笔者手头的样卡就是英文版的，必须去英文站下载英文版的内核升级程序。另外对于自制软件的支持上，SCL还是稍逊一筹，与EWIN2同样作为采用新硬件配置的卡带，因此也出现了一些需要访问microSD卡的软件无法运行的现象，但相信不久后等第三方程序员拿到了SCL新版本I/O读写开发库就能解决这些问题。好在官方提供了一个MoonShell v1 .33的SCL专用版以及专用修正补丁（下载地址见http://chn.supercard.cn/download/SC_Micro_SD.htm），解决了媒体播放这一广大玩家的当务之急。



▲SCL运行《马里奥赛车DS》速度提高了不少。

表2 各品牌microSD卡与SCL配合使用效果

闪存名称	容量	兼容性	停顿	杂音	备注
Adata（威刚）	128MB	√	卡	有	通过测速软件发现高速版其实是低速版，不推荐大家购买。
Adata（威刚）	256M	√	无	无	高速版，效果非常好，推荐。
Adcer	512MB	√	无	无	无。
Kingmax	128MB	√	无	无	高速版，比同容量的Sandisk要好，推荐。
Kingston	256MB	√	无	有	无。
Sandisk	128MB	√	卡	有	1GB以下的都没有Kingmax好用。
Sandisk	1GB	√	无	有	采用64字节的读取技术，效果不错。

总评

SCL作为首款采用双层PCB印刷电路板设计的烧录卡，作为首款实现NDSL防尘卡大小的外存储介质烧录卡，不但在游戏的读取速度上有了飞跃发展，而且还保留了对GBA游戏的支持（其中依旧包括即时存档、金手指等技术），在NDSL满电情况下能使用2级亮度能够运行游戏8小时以上，可以说还是很让人满意的。对于这样一款性能强劲的烧录卡，大家一定都很关心它的售价吧。SCL中文版7月28日正式上市的售价为299元，竟然只是与miniSD版本采用了相同的售价，确实让笔者也感到意外（英文版略贵于中文版，售价为348元），这样就算构建一个8Gb的烧录环境也只需要花550元左右，要比采用内存储芯片的烧录卡划算得多。另外，SC官方正在为NDS游戏开发全新的金手指功能，并且内核部分已经完成并整合在1.63版本中，现在只要等转换软件完成就可以享受到如同GBA游戏金手指一样便捷的修改方式。当然，SCL也并不是没有缺点，比如GBA游戏兼容性一向不好，采用SDRAM玩部分GBA游戏会出现卡帧，相对个别烧录卡而言耗电量大，这些都是SC系列一向的弱势。但总体上看，SCL还是一款非常优秀的烧录卡，也期待在厂商不断的完善下，能尽快挖掘所有硬件设计上的潜力，取得更优秀的表现。

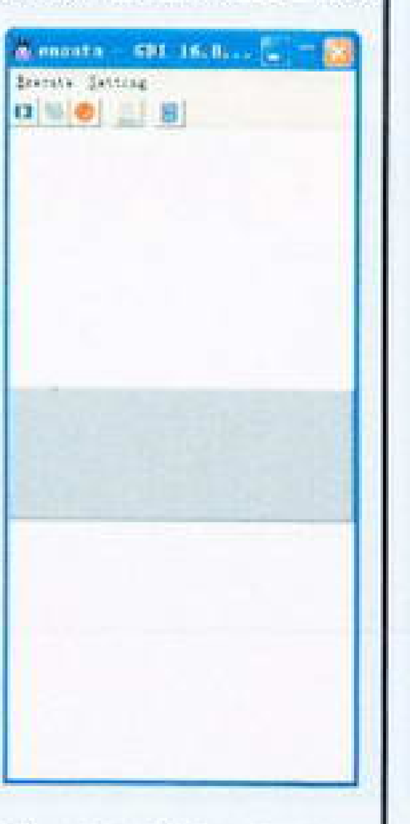
NDS软件新闻

文 小超 编 马修

最近NDS和GBA上好游戏不断，《星际火狐 秘密指令》、《马里奥篮球 3对3》还有《旋律天国》都值得一玩，下面一起看看最近的NDS软件新闻。

Ensata重现江湖

去年曾闹得沸沸扬扬的所谓任天堂官方NDS模拟器Ensata于7月27日重现江湖。这次被泄漏的版本为V1.4d，在Settings中加入很多新的调试菜单，并支持画面缩放、图像截取、内存文件备份等功能。模拟器默认支持的文件为ENP、BIN、SRL格式，小超试着打开《动物管理员》、《新超级马里奥兄弟》等游戏，都不能运行。下载地址是http://emu.makii.pl/pliki_detal.php3?id=452。



DSOrganize新版发布

NDS用多功能软件DSOrganize于7月末推出V2.2 Preview 1和V2.2 Preview 2两个版本。新版支持IRC聊天服务，修正HTML网页文件语法错误、浏览器确定删除时LR键问题、文本编辑器转换屏幕后触摸屏失效的问题以及日程表不能在计划当天正常载入的错误等，声音编码器的采样率从11025MHz调整为22050MHz等。新版可以显示背景透明的PNG图片文件，并能运行于EZ4烧录卡上。小超发现，新版不能在M3-miniSD上运行，但在M3-SD中却运行正常。V2.2 Preview 2版下载地址是http://www.dragonminded.com/ndsdev/DSOrganizeB2_2_Preview_2.zip。



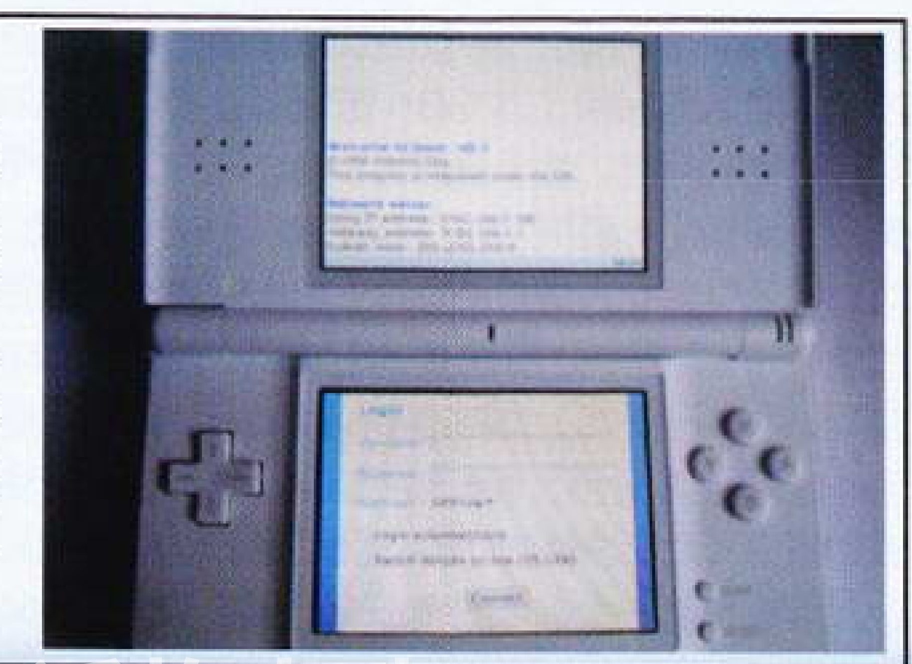
ReinMoon新版推出



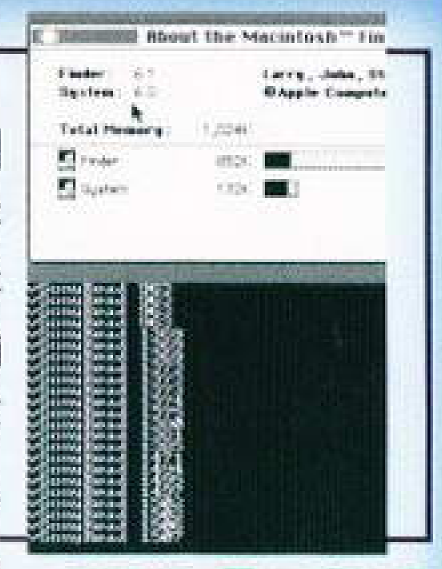
NDS用存档管理软件ReinMoon于8月4日推出V0.5版，修正Type3类型文件的写入错误，能够运行于SC-microSD以及EWIN2等新烧录卡中。用户双击Setup.exe可以在ROM image中设置所使用的烧录卡，仍不支持EZFlash Ⅳ、MagicKey2、MagicKey3等烧录卡。下载地址为http://mdxonlinemirror.dyndns.org/resources/20060804_reinmoon05.zip。

Beup新版发布

NDS用MSN聊天软件Beup于7月29日推出V0.3版。新版增加自动登陆、日期时间显示、虚拟形象选择等功能，加入清除按钮和对大写字母切换键的支持，修复打开、关闭窗口等错误。新版可以显示正在输入信息的用户，在登陆前能设定离开、繁忙等聊天状态，合上NDS后程序会自动进入待机。下载地址为http://forum.gbadev.org/viewtopic.php?p=94404。



NDS上苹果操纵系统出炉



去年NDS上曾推出过Windows操作系统WinDS，现在又有一位名叫Lazyone的网友将苹果公司的MAC OS操作系统移植到NDS上来。软件正式名称为Mini vMac，在软件包中作者除了提供NDS端运行文件minivmac.nds外，还提供了容量为50MB的硬盘镜像文件。目前Mini vMac的功能还很初级，只是实现了触摸屏模拟鼠标操作等基本功能。下载地址为http://lazyone.drunkencoders.com/minivmac%20ds.zip。

NESDS新版公布

NDS用FC模拟器NESDS于7月30日发布新版。新版如先前作者所说加入游戏存档功能，并支持SC-SD以及CF类型的烧录卡。至于《双截龙2》等游戏的运行错误以及新的FAT驱动，看来要等下个版本了。另外作者还计划加入对ZIP压缩文件的支持。下载地址是http://www.dcemu.co.uk/vbulletin/showthread.php?t=30670。

《No Place To Hide》发布

Birslip开发的NDS同人游戏《No Place To Hide》于7月30日推出新版，更好地支持无线联机。《No Place To Hide》中包含10个不同场景的小游戏，玩家用触摸笔或者方向键操纵角色回避敌人的攻击。游戏画面精致，声音也很好听，可谓休闲佳品。下载地址为http://noplace.pizz.biz/download.php。

小超一度被G6 Lite所吸引，正欲购买时却得知GBA Link的后续产品DS Link将于暑假期间推出的消息。DS Link和NDS真卡一样大小，还支持microSD卡扩展。看来NDS烧录卡大战真是越来越精彩了。最后感谢一起游(http://www.17u.com.cn)玩友的支持。

软件综合快递

文 小超 编 马修

Cologne 新版发布



GBA上的老式家用机Coleco Vision模拟器Cologne于7月24日推出V0.6版。新版加入Go Multiboot菜单和关闭背景、精灵的选项，修复引导错误等。下载地址为http://hem.passagen.se/flubba/download/Cologne06Bin.zip。

SMSAdvance 新版公开

GBA用世嘉SMS、GG模拟器SMSAdvance于7月份推出V2.0版。新版修复使用BIOS时SRAM读取的问题、默认设置错误、双人联机时暂停和复位按钮的问题以及打开关闭屏幕动作的错误，加入Go Multiboot菜单和关闭背景、精灵的选项等。下载地址为http://hem.passagen.se/flubba/download/SMSAdvance20Bin.zip。

GBA 用 WSC 模拟器出炉



用GBA模拟WSC听起来有些不可思议，但Flubba却做到了。7月28日，GBA上第一款WSC模拟器SwanAdvance隆重出炉了。目前模拟器的完成度还很低，小超试着运行了《最终幻想Ⅰ》，发现画面贴图比较正常，但速度却慢得不行，而《数码怪兽》则停在厂商LOGO不动，《俄罗斯方块》直接黑屏。以GBA的处理能力完美模拟WSC会很困难，不过Flubba或许能带给我们惊喜。SwanAdvance V0.1版下载地址为http://hem.passagen.se/flubba/download/SwanAdvance01Bin.zip。

硬件短消息

文 ZinniaSun2000
编 米格

前些日子小Z在电玩店闲逛，发现了一款仿制国外产品制作的PSP用国产mini USB可收缩连接线，15元的价格倒是非常便宜，而且收缩起来携带也很方便，于是毫不犹豫地买下了一条。回家后插上PSP，打开USB连接模式，发现新硬件，无法识别硬件……汗！反复尝试几次后，居然都是同样的结果。刚好小Z的手机也是采用mini USB接口，拿来一试，居然接手机可以用。经过反复研究发现，这款号称PSP专用的连接线不支持USB2.0，因此也导致不能在PSP上使用，不能不说是一种讽刺。小Z在这里也提醒各位玩家在购买这些周边时，一定要尽量在店里试好再买，否则碰到JS上了当都没处说理。下面还是让我们来看看这辑的《硬件短消息》吧。

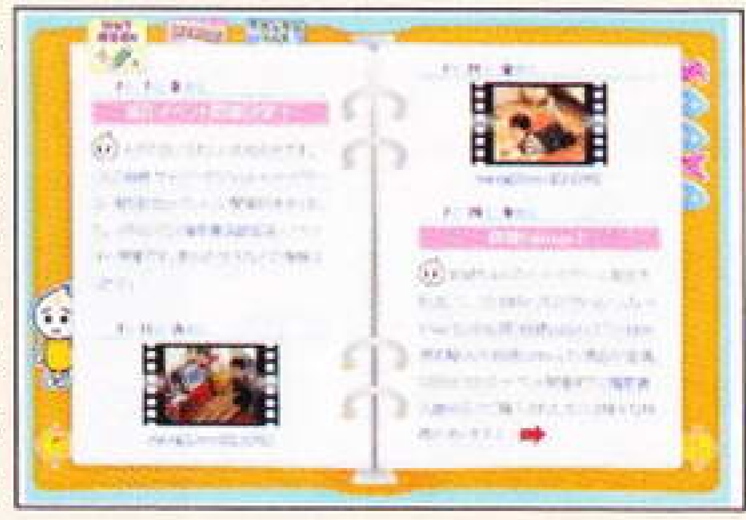
XGP系列新款掌机XGP Kids公布



韩国GAME PARK公司近日公布了该公司XGP家族的新成员——XGP Kids掌机外形。该公司的XGP（Extreme Game Player）系列掌机紧跟日本掌机定位，在过去已经公布的XGP、XGP Mini分别以PSP、GBM为目标，并借着早先推出的GP2X系列，已经拥有了一批FANS群体。该系列主机已开源操作系统Linux为底层平台，采用SD存储卡，已经公布的XGP采用4英寸液晶屏幕，携带DMB电视信号接受装置，并具备Wi-Fi无线网络通信功能，而XGP Mini则是在XGP的基础上减小了屏幕尺寸，并将RAM减小为32MB，是XGP主机的一半。这次最新公布的XGP Kids最大的特色就在于它又从XGP Mini的十字键设置改回了XGP系列的方向摇杆控制，并且在外形上更加圆滑，看起来倒有些N-Gage的感觉。至于硬件机能方面也是一降再降，采用DDR8MB RAM+NOR 2MB闪存，性能上还不如XGP的一半，难怪叫做Kids版，现在看来也就只能哄哄小孩而已。不过有硬件OpenGL-ES的2D/3D加速，还是要比GBA强许多。目前这款掌机的价格还没有公布，但从前两款主机的情况上看应该在100美元（约人民币800元）左右。

日本人气少女入江纱绫就任Cyber

现在搞品牌意识，也因此都讲究找形象代言人，不过说起电玩周边厂商找代言，那可就只有Cyber一家了。为了树立Cyber的品牌形象，公司不惜找来人气少女入江纱绫坐阵，现在访问CyberGadget公司主页，你就会看到可爱的纱绫在向你微笑，点击后会进入一个名为“纱绫的POCKET BOOK”的小世界。在这小小的记事本中记录一些公司活动以及纱绫的写真与视频短篇，以吸引纱绫粉丝的关注。前些日子，这里还公开了即将在8月6日举办纱绫就任活动的消息，地点定在福家书店的银座分店，届时还会推出两本纱绫Edition版的特典以表纪念。厂商借助偶像来做各种宣传活动提高人气的做法在游戏业界其实已经很普遍，任天堂也请过宇多田光、松岛菜菜子为其助阵。不过作为游戏周边厂商，Cyber的这种创新想法确实奇特，连攻略本上都印着小纱绫的玉照，不知御宅族们看到又会作何反响……但不管怎样，硬件好才是真的好，也希望Cyber可不要光顾着打人气，却忘记了自己本行就好。感兴趣的玩家也可以登录http://www.cybergadget.co.jp/pocketbook/，里面可是有小纱绫的壁纸下载哦！





Logic3推出新款PSP音响底座





由Logic3公司推出的这款PSP音响底座采用了2.1立体声设计，因此除了左右两侧的扬声器外，在主机放置槽的后侧，还专门有一个独立的低音扬声器，提供如同小型剧院一般的环绕音响效果。高级的音量放大器，能带来与压缩体积不成比例的强劲音量。当然，这款产品同样可以为PSP充电，使用起来非常的方便。由于采用了标准的3.5mm音频接口，因此它不仅可以供PSP使用，iPod、NDS等其他游戏机、MP3和CD播放器也都可以通过它来播放音频。产品正面的控制按键还带有蓝色灯光，晚上看起来尤其亮丽。这款产品共有黑白两种颜色供玩家选择，售价为49.99英镑（约人民币739元）。

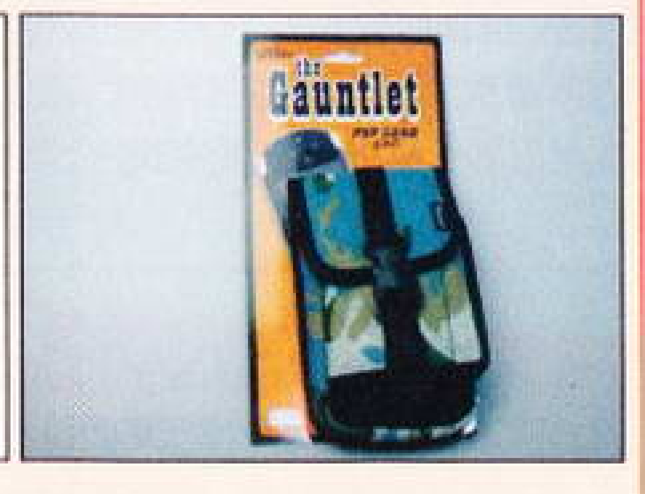
Gauntlit推出新款PSP便携包



Gauntlit近日公布了该公司的新款PSP便携包。这款便携包不仅设计精妙，做工上也相当精细。首先，打开顶部主包的盖子，就可以将PSP放入，然后翻开包体正面的辅助包，上面的网格辅包可以用来携带PSP的耳机和线控，再看看本来网格辅包遮盖的地方，这里还能容纳两张UMD光盘，因此整体上看，这款便携包的功能非常齐全。这款便携包在样式上共有三个款式，其中一款B.CHECK以适合女性的花纹为主体设计的；另一款P.DIDDY则是以符合城市风格的黑白条纹为主体；最后一款CAMO则采用了迷彩花纹设计，符合运动型男孩的形象。三个款式基本包揽了各种类型的顾客群，可以说这款便携包的定位也是非常全面的。三款便携包公布的价格是3900日元（约人民币275元）。







PSP防水便携包

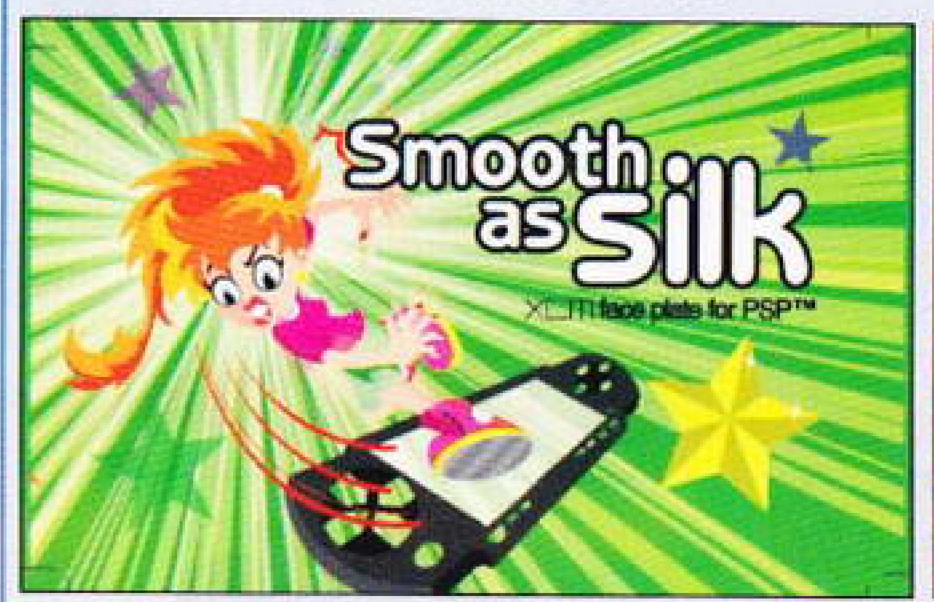




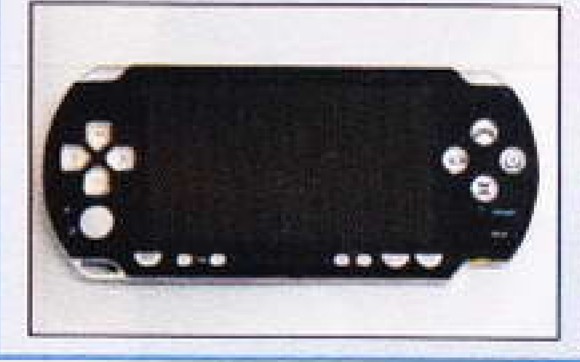
日本知名恋爱游戏兼周遍制作的Aquatalk公司公布了一款名为GamePlus的PSP防水便携软包。这款软包采用特殊材料及工艺制造，175微米的厚度内共分为4层，分别采用PET、尼龙、L-LDPE等材料制作，彻底防止液体的侵入。产品的拉锁也是特制的，该公司由于长期生产高密封的压缩袋，因此在制造拉锁上也有自己的一套，双层封闭的结构即使浸在水中也没有关系。虽然这款软包防水性超强，但同时并没有丧失良好的通音性。软包的设计主旨就是为了让大家能够在沙滩、游泳场也能玩PSP，所以自然在通音性、游戏手感上也是做了特意的照顾，用厂商的话讲，“让你不论在哪里都能玩得舒心、放心”。这款产品的售价是740日元（约人民币52元）。

丝绸一样光滑的PSP面板

Team Xtender日前公布了新款的XCM PSP面板，名为“像丝绸一样光滑的面板”。这款面板采用特殊工艺制造并进行上色，因此表面触感绝对光滑，可以大大提高游戏时的手感，如同厂商所述：“新的模子，新的镜片，以及光滑的材料和高质量塑料，让你的PSP时刻看起来都像新的一样。”该产品包装内除了面板以外，还附赠有方向按键、摇杆以及面部附属按键一套，右边4个主动作按键两套（内部印有专门设计的特殊图样），以及安装面板所用的螺丝刀一个。这款产品采用开放式售价，具体价格暂时不明。











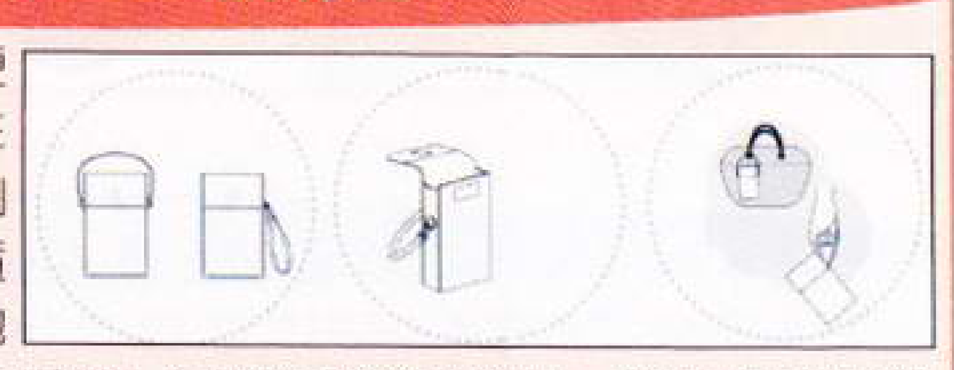
Logic3推出新款PSP线控

近日，欧美厂商Logic3公司推出了新款PSP线控。它除了外形与PSP标准线控不同以外，其他功能没有任何区别——播放按钮、音量控制、按键锁定以及衣领夹扣，惟一能挑出不同的地方就是这款线控的播放键是蓝色半透明材料制作的，从图片上判断按键背后应该会有一个发光二极管。这款产品的售价是19.99美元（约人民币160元）。



新款女性向NDSL便携包

这款依旧由Hori推出的新款女性向NDSL便携包于7月20日上市，共有白色、粉红、冰蓝三种颜色供玩家选择。它的外部采用皮革材料制作，做工细腻，内部则是采用了柔软的绒质材质制作，起到清洁、保护主机的作用。这款便携包在设计上还有一些小小的创意，玄机就在于它的手提带。包侧面挂着的手提带一端是可以拆卸的，这样你可以将它和另一端悬挂在同侧作为腕带使用，也可以将它穿在手提包的带子上作为挂带使用，比较符合女性的习惯。这款便携包的售价是1760日元（约人民币124元）。









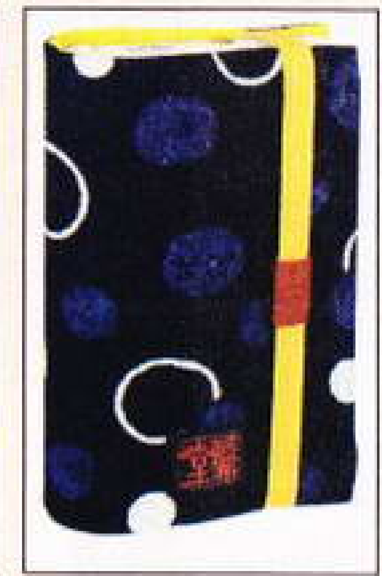
五彩缤纷的和风NDSL彩色便携包



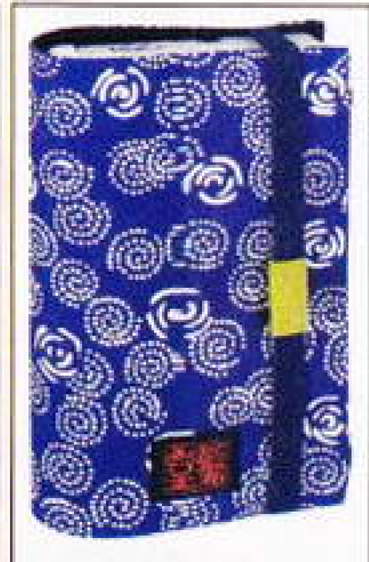
日本著名周边厂商GameTech在沉寂数日后，终于在6月22日发布了该公司的新系列NDSL便携包——蓝布堂和风便携包，发售后立刻在市场引起了巨大反响。这个新的系列共分为夏纹、小纹和歌舞伎花样三种类别的10种花纹便携包，每一款都是色彩艳丽、设计精致。该系列便携包采用日本传统的布料染色法，在由日本本地特产的木棉制作的布料上，以符合日本人口味的古典花纹为图样画上了华丽的一笔，并且最终的一针一线都是经人工缝制而成，不但色彩绚烂，质量更是不容置疑。整个便携包的形状如同书皮一般，外部有各色的弹性皮筋固定，打开便携包后内部还有橡胶带加固主机，防止主机掉落。另外，整个包体采用的布料都非常厚，完全保护你的NDSL不受皮肉之苦。这款便携包同样可以在不取出主机的情况下进行游戏，在公众场合掏出这样一款便携包进行游戏，一定会吸引不少眼球的注意。这10款便携包还只是厂商制作的第一弹，如果市场反应良好，那么很有可能继续推出后续款式。这里附带一提，蓝布堂其实是日本长野县的一家木棉制品的专营店，店面是一间大约170年前建的民屋，看起来就非常有和式传统的味道。这款便携包尺寸为180mm×135mm，布料厚度约2mm，采用了开放式售价，网络上的价格为3980日元（约人民币280元）。








Cyber推出耳机套装



Cyber预定在本月中旬发售一款耳机套装。该耳机采用入耳式设计，但外形上有效减轻了耳部的负担，让你即使带上很久也不会感到耳部酸痛。耳机在音质上的表现虽然不及Sony，但比起一般的耳机还是要强许多，尤其针对NDS低音方面的缺陷设计。这款耳机采用了标准的立体声3.5mm插口，虽然产品上印有NDS/NDSL专用，其实插在PSP、MP3也是同样可以使用的。之所以称其为耳机套装，是因为厂商还极其厚道地赠送了一条GBA SP耳机接口切换电缆，插上它，就可以让这副耳机也支持GBA SP了。这款产品的售价是735日元（约人民币52元）。



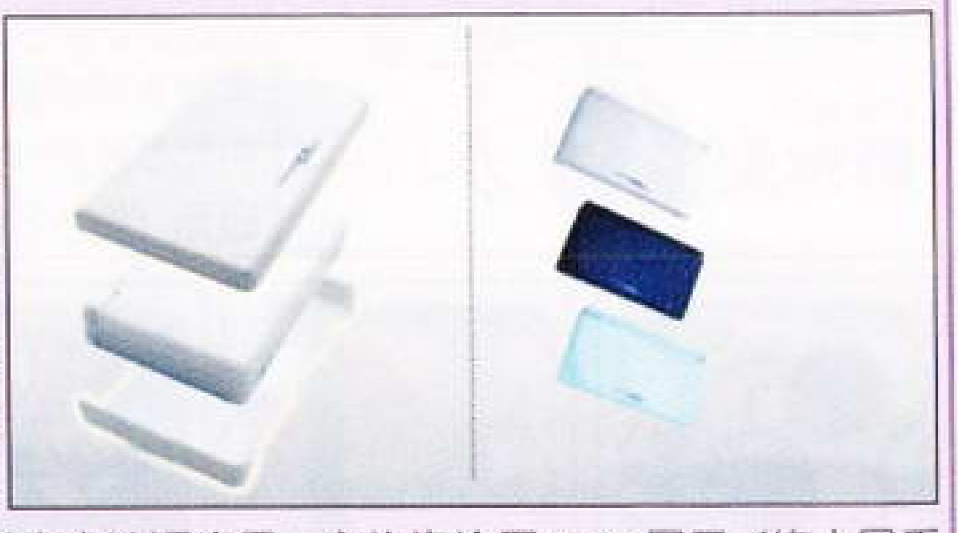
新版《口袋妖怪》主题保护盖

日本知名周边厂商Jupiter近日又公布了新款的《口袋妖怪》主题保护盖，这已经是该公司推出的第三批《口袋妖怪》主题保护盖，以前两批分别于去年7月和11月推出，在《NDS专辑》上也曾为大家作过介绍。这次推出的三款分别采用了正电宝宝和负电宝宝、皮卡丘、海皇牙三种样式，加上以前推出的6款，可选样式已经达到9款之多。主题保护盖本身采用了含硅橡胶材料制作，可以有效地保护NDS表面不受磨损，再加上可爱的宠物样式，为本来外形古板的NDS增添了亮丽的一笔。这三款产品同样是任天堂官方认证产品，已于7月中旬上市，并且秉承了该系列一贯廉价的作风，每款售价为525日元（约人民币37元）。



Hori推出NDSL保护壳

共有三种颜色可选，分别为白色、冰蓝和海军蓝，它在设计上同样采用了仿NDSL的色彩外壳，但在材料上不会像NDSL主机那样容易吸附油渍，而是采用防吸附光泽表面涂层，装在NDSL上绝不会影响NDSL的美感，反而既保护了主机，又提高了机体表面的光泽。这款产品安装简单，分为上下两部分，下部的设计特地照顾了NDS及GBA卡槽的位置，在安装后完全不会影响卡带的插入。当然，这款产品同样是任天堂官方认证产品，它的售价是1029日元（约人民币72元）。



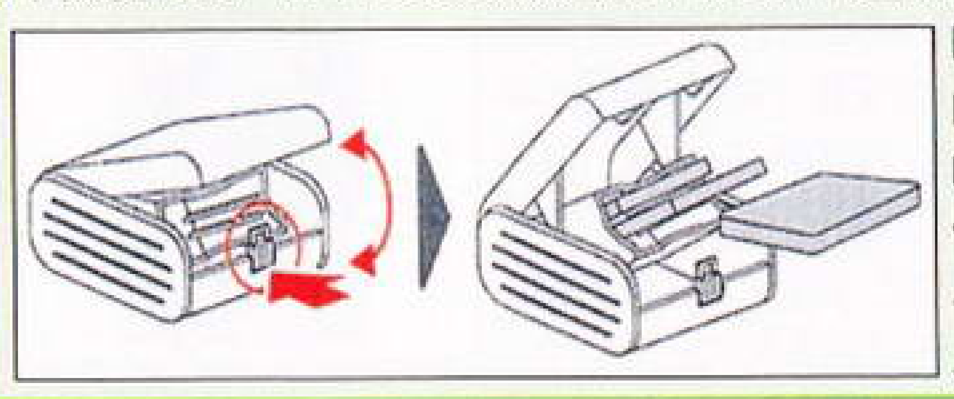






NDS多卡片卡盒

由Cyber早先推出的这款卡盒最大的特色就在于在同一卡盒中可以同时容纳3片NDS卡片。这款产品的机械部分设计有些类似于玩家们过去用的多层铅笔盒，通过张开上盖拉动内部机械传动装置将一个内置的卡片收集篮提起，使它的卡片插口正对着上盖掀起的位置。采用这样的设计虽然会增大整个卡盒的体积，但是携带方便，而且即使外壳损坏也还有内部卡片收集篮保护卡片，实现了双层保护。另外，这款商品每个包装中共有黑、白两个卡盒，每个卡盒内最多可以收纳3片NDS卡片，使用起来非常方便。这款卡盒的售价是580日元（约人民币41元）。





Hori推出NDS卡盒

Hori公司将于8月推出新款的NDS卡盒。这款卡盒采用了模仿NDSL的表面材料制作，材质与NDSL非常相似。不仅如此，该卡盒首发的三款颜色分别为白色、冰蓝、海军蓝，与日版NDSL主机上市时的颜色相同，风格看起来也非常相配。这款卡盒在正面印有NDS的LOGO，打开后内部能够容纳两片NDS卡，并且卡盒的边缘采用塑料锁扣设计，保证卡盒在携带过程中不会意外打开，起到更加有效的保护作用。这款产品的售价是420日元（约人民币30元）。






Hori推出NDS/NDSL两用支架



NDS玩家们很羡慕PSP拥有那么多形象各异的支架吗？下面我们就来为大家介绍一款由Hori推出的NDS/NDSL专用支架。这款支架采用透明有机材料制作，看上去质感十足，直接支持NDS的放置。通过专用的黑色卡位垫片可以改变底部长度以及整体的宽度，从而实现NDSL的完全卡位。这款产品最大的特色远不止这些，它还可以实现横竖旋转以及俯仰角度的调节，不但适用于《成人脑力锻炼DS》那样动辄需要纵屏来玩的游戏，还能随时通过调节俯仰角度来符合你的姿势，保证长时间娱乐也不会手腕酸痛。这款产品还适合于今年秋季任天堂即将推出的官方电视信号接收器，有了它看电视可要舒服多了。这款产品经过了任天堂官方认证，于7月20日上市，售价为1480日元（约人民币104日元）。



Guru发布新款PSP硬质保护壳

首次见到Guru公司的标志就被吓了一跳，竟然是一个充满个性的瑜伽打坐形象，后来看了该厂商制作的各种硬件周边，也发现在设计风格等方面常常都与所谓的流行格格不入，倒是有自己的一套风格和创意，而这款PSP专用硬质保护壳就是一个例子。保护壳的外形看起来就非常奇特，而且整体分为两部分，一部分是主体壳，另一部分是加固锁定支架，主体壳还有一个独立的UMD便携槽，可以用来放置一张UMD光盘。整个硬质保护壳都采用了抗冲击塑料制作，并且重量很轻，易于携带。这款产品的售价是24.95美元（约人民币200元）。





文 江西恐龙 编 马修

掌机市场扫描

有一句老话叫"立秋之日凉风至"，意思就是说从8月7日算起夏末秋初的凉爽天气马上就要到来。不过现在许多城市都仍旧是热浪袭人，看来要真正进入秋天还要些时候，各位玩家玩得热烈时仍旧不要忘记避暑哦。

时间过得真快，转眼间暑假已经过了大半，在这一个多月里，掌机界出现了许多值得留意的新闻。其中烧录卡厂商之间的争斗格外引人注目。继EZ4L首次将NDS烧录卡带入"防尘卡"时代后，各大厂商真是出尽绝活，新推出的烧录卡一个比一个小，一个比一个精致。其中GBALPHA推出的G6L烧录卡非常受玩家欢迎，因为G6L是首张做到完美防尘卡大小的NDS烧录卡，而且498元的价格相对来说不算贵。G6L在7月间出货极少，8月份才陆续在各大游戏店柜台里现身，这给外型相对不完美的EZ4留下了一定生存空间。G6L原本计划8月份一统江湖、称霸烧录卡市场，但没想到半路杀出了EWIN2和SCL。EWIN2这次走廉价路线，推出的三款型号针对不同的NDS玩家，售价都在130～190元左右，不过暂时不支持中文菜单和GBA游戏是EWIN2的缺点。SC在前一代烧录卡大战中占尽风头，"够用"、"便宜"是它的最大王牌。同时，SC在之前两代产品的销售中网罗了不少忠实的用户，因此在同类产品中，SCL应该是G6L目前最大的对手。外型号称完美的SCL在8月1日左右已经开始陆续到货，根据笔者实测，SCL插在NDSL上之后几乎不突出，但后边的弧度不够，显得有些突出不美形，是设计人员失策的一处小细节。一些游戏店在销售首批货时开价350元，现在价格已经降到了300元左右，由于玩家还需要另购一张价值300元的1G TF卡，因此整套价格需要600元左右。（有关SCL的测试报告，请留意本辑的《掌机王SP》的相关评测。）

在8月7日，网上爆出一条轰动新闻，有传闻称EDIY小组即将于8月20日左右正式推出NDS正版卡带大小的烧录卡DSLink。从照片上可以看出DSLink采用TF卡作为闪存载体，菜单界面和G6L一样支持游戏ICO画面，这也是EDIY小组继Link II后首次公布新产品。目前DSLink的售价不明，DSLink的推出可以说宣告了NDS卡带大小的烧录卡时代正式来临。这对玩家们来说绝对是个好消息。

下面我们来看一看NDSL主机方面的消息，在7月底欧版NDSL的售价跌至1060元，这个价格是NDSL发售至今最便宜的价位，但是好景不长，到了8月初之后，欧版NDSL售价涨到了1180元。有小道消息说这是因为6月被抢的那批赃货已经卖光，因此价格回升也是很正常的，毕竟售价150欧元的欧版NDSL怎么说也不应该卖到1150元以下价格。现在除了1180元的欧版NDSL，大家还可以选择售价1190元的神游iDSL。日版NDSL建议大家不用考虑，售价高达1290元，同时日版机器附带的110V电源也是个棘手问题。

接下来我们看看PSP方面的消息，降级版



▲DS Link正式将NDS烧录卡带入"真卡时代"。

PSP的售价仍旧在一个相对昂贵的区域徘徊，相对半个月前略有小涨。目前1.5豪华版PSP的售价为1820元，1.5普通版PSP的售价为1650元。两个版本相差约170元，实际上包装都同样为豪华版，只不过里面的配件可以任买家选择要或不要。

由于PSP天生多媒体功能强悍，并且游戏画面相对华丽，因此它在国内一直大受欢迎。销量可以说从未有萎缩过。暑假期间PSP的销售业绩也一涨再涨，笔者提醒一下大家，在购买主机的时候不要太冲动，要检查清楚之后再付款。目前PSP已经出现了大量杂七杂八的机型，例如有所谓的官方翻新机，这种机器的包装印刷和正常包装不同，据店员说这是国外某些大型展会上用来展示的机器，现在回收之后重新发卖，而机身上已然布满了划痕，价格大约在1350元左右，经济能力有限的玩家可以适当考虑这类机器。如果不在乎那三四百元的话还是购买全新机器吧，大家要格外小心不要被商家以旧充新哦。

此外，根据一些论坛的情报看来，目前许多商家已经掌握了2.71版PSP的硬降级方式，只要该台机器主板为TA-079、TA-080版本（即2.5版、2.6版能够直接降级的主板），便可以拆机之后依靠某种刷机技术将主机强制刷到1.5版，这种降级的优点在于只要主板符合要求，不管是任何版本的主机都可以刷到1.5版，但缺点则是需要拆机，电池仓内的封条将要揭开。因此。虽说这种机器降级之后也可以正常使用，但同样价钱下还是选择软降级的主机比较合适，大家在购机时记得查看电池仓内的封条。

PSP记忆棒方面再次传来捷报，容量为1959M的2G记忆棒在店头的开价已经降到了300元，而部分网络商人也降到了275元、280元等价位。



各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城(http://www.levelup.cn/mall/)查询。

城市	提供者	PSP(豪华版)	PSP(普通版)	iDSL	NDSL	NDS	iGBM	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	1820(1.5)	1620(1.5)	1190	1180	—	730	—	650(背光) 620	—
广东深圳	久圣电玩	1800(1.5) 1600(2.5)	1600(1.5) 1400(2.5)	—	1180(美)	880	—	600	—	640(背光) 630
福建厦门	快乐多电玩	1830(1.5) 1600(2.6)	1680(1.5)) 1450(2.6	—	1280	970	750	—	650(背光)	—
天津	天龙MARS	1740	1600	1180	1160	950(iDS)	700	—	640(背光)	600
浙江杭州	玩之茵电玩专卖店	1850(1.5)	1700(1.5)	1190	1200	—	—	790	670(背光) 650	630
山西太原	逸豪电玩	2000	1800	1280	1280	950	780	780	680(背光) 650	650

掌机游戏综合发售表

由于8月中旬日本国内有假期，所以在该时期内发售的游戏并不多。经过整个7月及8月初的大作狂潮洗礼后，想必各位手中已经积累了不少尚未通关的游戏，那么就趁着这段短暂的"准真空期"好好将它们消化吧。过不了多久，《最终幻想III》及《魔法工厂 新牧场物语》这两款备受NDS玩家瞩目的作品就要发售了，前者在RPG界的地位自不待言，而后者则是"《牧场物语》系列"的又一次崭新尝试，表现如何令人期待。

发售表阅读提示

1.本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。

2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。

3.红色字体为受瞩目游戏。

GAMEBOY ADVANCE

2006年9月18日			
口袋妖怪不可思议的迷宫 赤之救助队 Pokemon Mystery Dungeon: Red Rescue Team	Nintendo	RPG	29.99美元
2006年10月12日			
最终幻想V ファイナルファンタジーV	Square Enix	RPG	4800日元
2006年			
合金弹头 メタルスラッグ	SNK Playmore	STG	售价未定
合金弹头2 メタルスラッグ2	SNK Playmore	STG	售价未定
合金弹头3 メタルスラッグ3	SNK Playmore	STG	售价未定
合金弹头4 メタルスラッグ4	SNK Playmore	STG	售价未定
最终幻想VI ファイナルファンタジーVI	Square Enix	RPG	售价未定

Nintendo DS

2006年8月10日			
解谜 璀璨的星光大道 クイズ きらめきスターロード	Taito	AVG	4800日元
实战柏青嫂必胜法！北斗之拳SE DS 実战パチスロ必胜法！北斗の拳SE DS	SEGA	SLG	4200日元
中学英语单词目标1800 DS 中学英单语ターゲット 1800 DS	IE Institute	ETC	3800日元
英语单词目标1900 DS 英单语ターゲット 1900 DS	IE Institute	ETC	3800日元
益智系列Vol.4 加减法填字游戏 パズルシリーズ Vol.4 カックロ	Hudson	PUZ	2800日元
2006年8月21日			
天诛 暗影 Tenchu: Dark Secret	Nintendo	ACT	29.99美元
2006年8月24日			
恐龙王之战 太古的漂流者 ダイノキングバトル 太古からの漂流者	Taito	RPG	4800日元
最终幻想III ファイナルファンタジーIII	Square Enix	RPG	5800日元
魔法工厂 新牧场物语 ルーンファクトリー 新牧场物语	MMV	SLG	4800日元

2006年8月31日			
修身养性的成人涂鸦本DS こころを休める大人の塗り絵DS	Ertain	ETC	3800日元
2006年9月1日			
秋山仁教授监修 全脑JINJIN 秋山仁教授监修 全脑JINJIN	Ask	ETC	3800日元
2006年9月2日			
超操纵机器人MG 超操纵メカMG	Nintendo	ACT	4800日元
新星诞生 庭格尔的蔷薇色卢比乐园 もぎたてチンクルのばら色ルッピーランド	Nintendo	RPG	4800日元
2006年9月7日			
右脑达人 闪亮育儿 我的天使 右脳の达人 ひらめき子育てマイエンジェル	NBGI	ETC	3800日元
2006年9月14日			
脑年龄 脑压力计 脑扫描 脑年龄 脑ストレス计 アタマスキャン	SEGA	ETC	2800日元
人人轻松！赵治勋的围棋 谁でもカンタン！赵治勋の牿め基	每日Communications	TAB	4800日元
2006年9月18日			
口袋妖怪不可思议的迷宫 青之救助队 Pokemon Mystery Dungeon: Blue Rescue Team	Nintendo	RPG	29.99美元

PlayStation Portable

2006年8月10日			
数字游戏&绘画解谜 ナンプレ&お绘かきパズル	Success	PUZ	2800日元
实战柏青嫂必胜法！北斗之拳SE 携带版 实战パチスロ必胜法！北斗の拳SE ポータブル	SEGA	SLG	4200日元
2006年8月24日			
胜利海报2006 ウイニングポスト6 2006	Koei	SLG	4800日元
国王领域 附加版 II KING'S FIELD ADDITIONAL II	Fromsoftware	RPG	3800日元
罪恶装备 审判 ギルティギア ジャッジメント	Arc System Works	ACT	4800日元
随身汉字迷题 挑战！汉字检定2006 THE どこでも汉字クイズ～チャレンジ！汉字检定2006～	D3 Publisher	ETC	2500日元
鬼魂力量VS混沌时代 スペクトラル VS ジェネレーション	Idea Factory	FTG	4800日元
滚滚水银球 タマラン	SCEJ	ACT	3800日元
七田氏锻炼 右脑锻炼 携带版 七田式トレーニング 右脑锻炼ウノタン ポータブル	Interchannel	ETC	4800日元
摩托GP MotoGP	NBGI	RAC	4800日元
2006年8月31日			
瓦尔哈拉骑士 VALHALLA KNIGHTS	MMV	ACT	4800日元
雀・三国无双 雀・三国无双	Koei	TAB	4800日元
太阁立志传IV 太阁立志传IV	Koei	SLG	4800日元
迈阿密风云 マイアミ・バイス ザ・ゲーム	Vivendi Universal	ACT	4800日元
2006年9月7日			
Capcom经典合集 カプコン クラシックス コレクション	Capcom	ETC	4800日元
思考 紧急出口 カンガエル EXIT	Taito	ACT	4800日元
太鼓之达人 携带版2 太鼓の达人 ぽーたぶる2	NBGI	MUG	4800日元
幻想传说 全程语音版 テイルズ オブ ファンタジア フルボイスエディション	NBGI	RPG	4800日元

口袋光环 精彩内容导视

VOL.46

新作快报




收录宣传影像：《天地之门2 武双传》、《荣誉勋章 英雄》、《杀戮之心》。

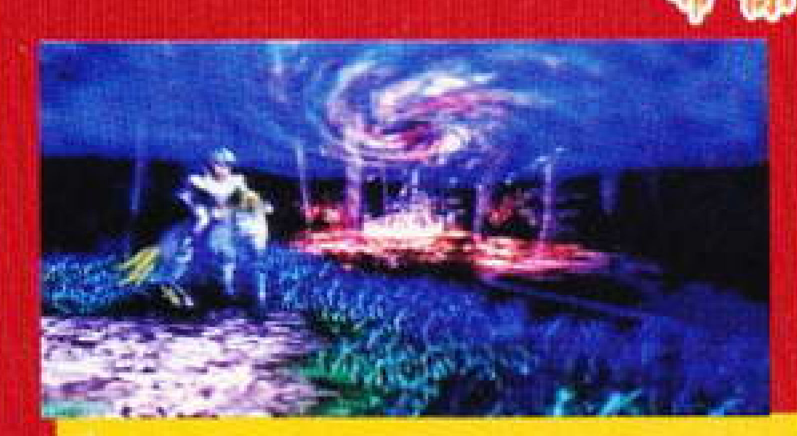
火热试玩台




收录试玩影像：《触摸！炸弹人乐园》、《星际火狐 秘密指令》、《马里奥篮球 3对3》、《音乐爆破》。

劲作直击

将近期掌机大作一网打尽，带你领略游戏的风采。



《极魔界村》

时隔15年的系列最新作，玩家又将扮演着忠实的骑士亚瑟，为拯救被魔王掳走的公主而展开冒险了。



《SD高达G世纪 携带版》

PSP战棋游戏超大作《SD高达G世纪 携带版》终于在8月初如期发售了。本作的内容十分丰富，剧本数和机体数都达到了系列之最。闲话少说，我们来看看本作的表现吧。



Chinajoy 2006 MV欣赏



8月31日 全国上市

掌机王SP
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.47

攻略透解
赏金猎犬 PSP
研究中心
SD高达G世纪 携带版 PSP
专题企划
经典永恒，记忆难忘
——旧日游戏经典点滴回顾

更多精彩内容，
尽在《掌机王SP》47辑！

精美赠品



《我的暑假》精美记事本

口袋光环



精彩掌机影像，完全收录！

幸运大抽奖

好运辑辑有，奖品送不断

只要购买《掌机王SP》，就有机会获得最新时尚掌机——PSP和NDSL，每辑都有大奖送出。



定价：8.8元

ISBN 7-88488-810-6



THE KING OF POCKETGAMES

口袋光环光盘＋掌机王SP读本＋精美赠品